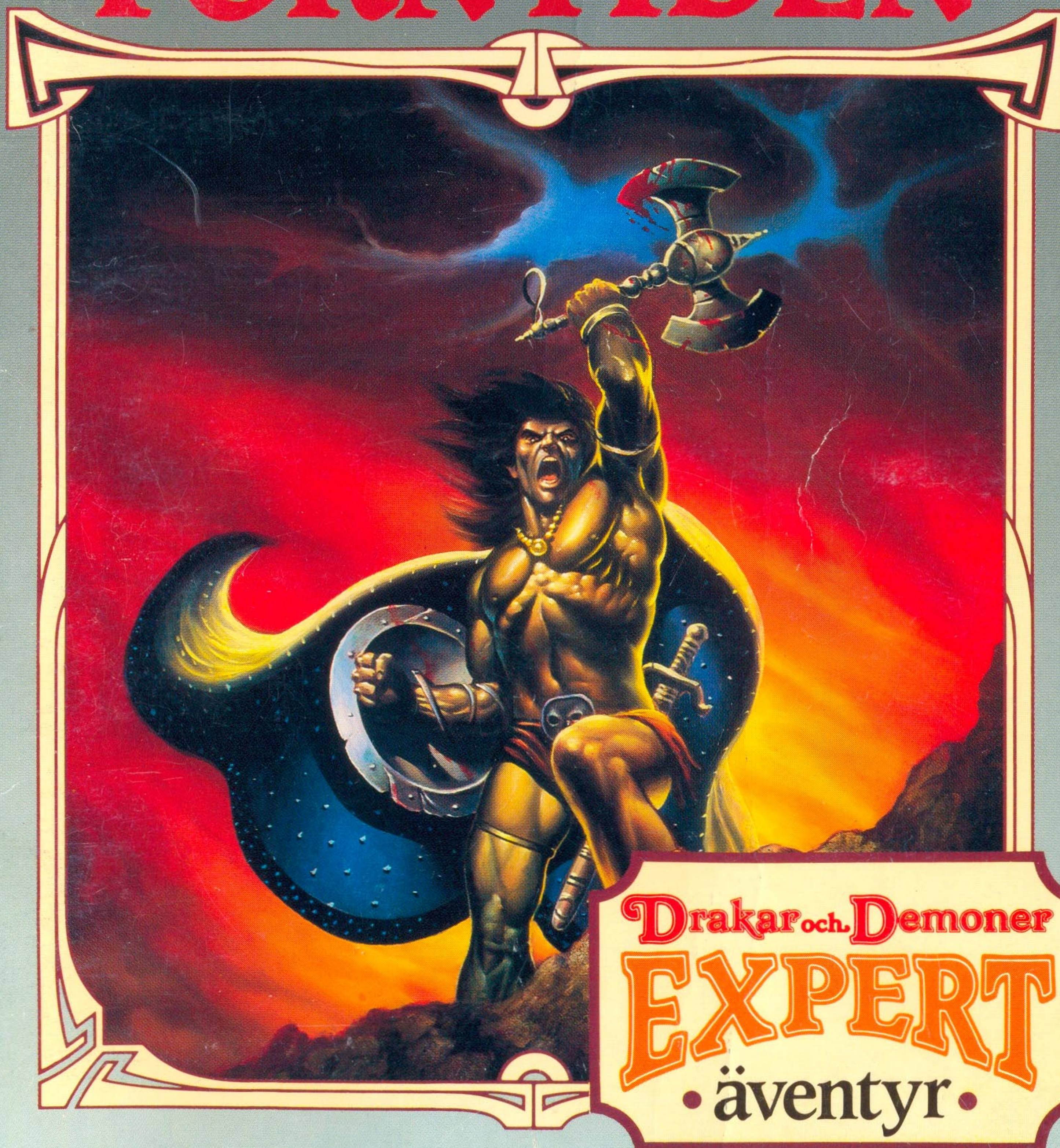
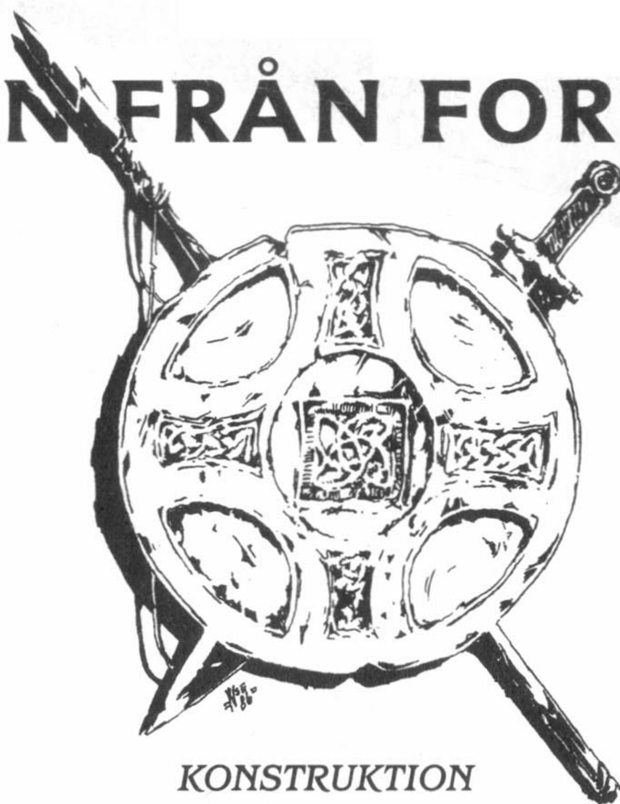
Först, Störst och Bäst – Drakar & Demoner

RÖSTEN FRÅN FORNTIDEN



RÖSTEN FRÅN FORNTIDEN



KONSTRUKTION
Torsten Alm, Lars Hellström

SPELTEST
Kenneth Fredriksson, Leif Matilainen, Peter Jansson,
Ola Arwidsson, Ulrika Alm, Torbjörn Alm, Håkan Lindqvist,
Mikael Sjöbeck, Staffan Olsson, Axel Hägg,
Klemens Wengert, Håkan Lundblad

REDIGERING
Anders Blixt, Olle Sahlin

PRODUKTION
Klas Berndal

ORIGINALFRAMSTÄLLNING & KARTOR
Stefan Thulin

FRAMSIDA
Alan Craddock

ILLUSTRATIONER
Nils Gulliksson, Stefan Thulin

DATATEKNISK ASSISTANS
Dora-Lee Banks

SCAN & PDF
Jonas

Konstruktörerna vill rikta ett
särskilt tack till följande personer:
Anders Blixt, för att hans kritik sporrade oss.
Håkan "Chao Li" Lindqvist, för hans goda idéer.
Kapten Ulf Toll, för att han lät oss spela ifred.

SÄTTNINGAR
Delta

TRYCK
Tryckproduktion, Västerås 1986

REPRO
Hagbergs repro

Inledning

Detta är ett äventyr till Expert Drakar & Demoner. För att kunna använda äventyret måste du ha tillgång till Expert och Monsterboken. Äventyret är inte bundet till någon särskild värld utan kan användas överallt. Ska du som läser, spela en rollperson i äventyret, ska du sluta läsa genast. Det följande är endast för SL.

TILL SPELLEDAREN

Läs igenom hela äventyret och försök verkligen att förstå de olika intriger som finns. Ta tid på dig och gör kompletterande skisser och kartor där du tycker att det behövs. De olika sidointriger som finns, men som har en underordnad betydelse för själva äventyret är som följer:

I Faltrax hamn finns en piratliga som stjäl varor ifrån skeppen som lastas och säljer dem vidare till underpriser. Hela organisationen leds av en piratkapten vid namn Migroun. Till sin hjälp har han sin älskarinna, lagerföreståndarens fru Londuine Camaar och en grupp mindre nogräknade pirater och sjömän. Som bas för försäljningen används Londuine Camaars värdshus "Vågtoppen".

På Falkön finns ett slott som gått i arv i släkten Zeen i fyrahundra år och nu ägs det av en magiker vid namn Fulrach Zeen. Han har bestämt sig för att han ska ta makten i landet och tänker genomföra en statskupp. Till sin hjälp tänker han ha hjärntvättade soldater och odöda som kommer att lyda varje order. För att få tillgång till dessa människor, kapar han skepp ute på havet och hjärntvättar deras besättningar.

Ett stort krig mellan orcher och alver utbröt för ca hundra år sedan. I gränszonen mellan orchernas område och alvernas skog låg flera människoslott. Dessa ockuperades av orcherna och bland dessa slott fanns ett som tillhört släkten Zeen. Orcherna och alverna har patruller i området och strider utbryter nästan varje dag.

När du som SL spelar en SLP är det viktigt att du ger den personen liv. Läs igenom beskrivningen av den SLP du ska spela och försök att framtona de drag han/hon har. Som exempel kan ges då SL ska spela de olika kaptenerna i hamnen. Endast de viktigaste SLP som finns med i äventyret är fullständigt beskrivna enligt Drakar & Demoner Experts alternativa stridssystem. Övriga varelser är beskrivna enligt monsterboken. Detta för att underlätta striderna med de vanliga varelserna och göra striderna med de viktiga SLP som finns lite mer spännande. Om SL har tid och ork, kan han även göra om övriga varelser till det alternativa stridssystemet.

Alla SLP har FV 4-5 i Tala modersmål. Människorna har allmänspråket/människospråket som modersmål.

Om SL märker att rollpersonerna är alldeles för mäktiga för äventyret står det honom fritt att ändra i det. Ett bra förslag är att öka motståndarnas träffchanser. Detta ger snabbt en bättre balans i spelet och gör i sin tur att spelet blir mer spännande. Ett äventyr där rollpersonerna inte riskerar något är ingen utmaning utan endast grå, trist vardag.

Beskrivningarna i detta äventyr är upplagda enligt följande system. Först finns en text som SL ska läsa för spelarna, sen följer en förklaring för SL. Vidare följer sedan en beskrivning av de varelser som finns på platsen, vilka dolda ting som finns och till sist vilka skatter rollpersonerna kan hitta och var de i så fall finns. Alla punkterna är inte med i alla beskrivningar.

ÖVERBLICK: Detta ska läsas för spelarna. Försök att ge lite stämning när du läser detta och sitt inte bara och rabbla en massa ord.

SL: Här finns förklaringar som endast SL ska känna till. Då rollpersonerna t ex letar efter en skatt ska SL gradvis ge spelarna information. Var noga med att varken ge spelarna för mycket eller för lite information.

VARELSER: Här finns de varelser som finns på platsen beskrivna, om det nu finns några. Främst varelsernas fysiska värden såsom Grundvärden, KP och vapen, men även deras handlande och ibland även vad varelserna har för livsmål.

DOLDA TING: Här beskrivs saker som inte är uppenbara, t.ex. fällor.

SKATTER: Om det finns några intressanta eller värdefulla föremål, beskrivs de under denna punkt.

BAKGRUND

För ungefär 400 år sedan var landet utan kung. Flera mäktiga och inflytelserika släkter försökte genom olika metoder ta kungatronen i besittning. Bland de mäktigaste kunde man finna familjerna Zeen och de Klochard. Familjen de Klochard hade folket bakom sig. Deras tronpretendent, sir Valland de Klochard var på god väg att vinna tronen. Familjen Zeens överhuvud, Aldorg Zeen bestämde sig för att mörda sir Valland de Klochard och själv ta tronen. Sir Valland misstänkte att så var fallet, så han tog kronan, spiran och kronguldet och gömde det på ett säkert ställe. Där efter reste han för att träffa sin far, sir Havellan de Klochard.

Men sir Valland kom aldrig fram, han blev mördad vid ett bakhåll och kroppen grävdes ner i en skogsdunge. Som hämnd för att kronguldet, kronan och spiran var borta lade Aldorg en mycket kraftig förbannelse över sir Valland. Denna tvingade honom att som vålnad vandra på jorden till tidens ände. Som redskap använde Aldorg en magisk stav som var särskilt tillverkad för sådana syften av en mäktig nekromantiker. Aldorg bröt staven i tre delar.

I början av sin vålnadsexistens trivdes sir Valland ganska bra. Han såg med egna ögon hur Aldorg Zeen misslyckades som kung och hur han blev tvungen att höja skatterna för att kunna skaffa en ny krona, en ny spira och nytt kronguld. Efter att ha sett några kungar komma och gå, bestämde sig sir Valland sig för att han skulle finnas på jorden till tidens ände och trivdes ganska bra med tanken. Han brukade skrämma iväg människor som tänkte börja bruka jorden där hans kropp var begravd, man annars brydde han sig inte värst mycket om vad som egentligen pågick. Han var en mycket klok man och ägnade största delen av sitt nu fyrahundraåriga liv med att filosofera.

Nu har det gått över fyrahundra år och sir Valland börjar bli trött på att leva och vill helst gå till evig vila. Han har nu efter många års funderande funnit lösningen på hur man bryter förbannelsen. Man är tvungen att sätta ihop de tre delarna igen. Problemet är att han är ett spöke och kan därför inte lämna sin begravningsplats för att få tag i de tre stavdelarna, men nu har han bestämt sig för att försöka byta till sig dem mot den gömda kungaskatten. Det enda han väntar på är att några äventyrare, villiga att göra bytet, ska dyka upp...

Äventyret börjar i närheten av staden Faltrax. Rollpersonerna är gamla vänner som förhoppningsvis har lyckats klara sig levande genom många hårresande äventyr. De befinner sig på en av sina långa resor och det börjar bli kväll. Rollersonerna har just sökt efter en fin lägerplats och funnit en gräsbevuxen glänta.

När de slagit sig till ro uppenbarar sig ett spöke, sir Valland de Klochard. Han berättar för rollpersonerna att han för över 400 år sedan blev mördad av sin rival till kungatronen, Aldorg Zeen. Aldorg använde sig av en stav för att lägga en förbannelse över sir Valland, som gjorde att han blev tvungen att som vålnad vandra på jorden till tidens ände. Han säger att rollpersonerna ska få hans skatt om de finner de tre delarna av staven och sätter dem samman vid hans grav. Detta är det enda sättet att bryta förbannelsen. Sir Valland de Klochard vet var stavdelarna är gömda, men eftersom han är ett spöke är han bunden vid platsen för sin grav och kan inte hämta dem.

En del finns i kungarnas gravtempel, en stor byggnad omgärdad av en enorm stenmur, tre till fyra dagsritter öster om Faltrax.

Den andra delen finns i ett gammalt slott som för länge sedan ägdes av Aldorgs yngste son Brotvig. Slottet är numera ockuperat av orcher och svartalfer. Det ligger fem till sex dagsritter nordväst om Faltrax. Stavdelen ligger i ett rum som orcherna inte brytt sig om.

Den tredje stavdelen finns i ett slott ute på Falkön. Aldorgs äldsta son Haftenghast, byggde slottet och hans ättlingar, Fulrach och Chameeth Zeen, bor fortfarande där. Stavdelen ligger tillsammans med magikernas övriga skatter i deras skattkammare. Falkön ligger långt ute till havs och det tar åtminstone sju dagar att segla dit.

När rollpersonerna lyckats samla ihop de tre stavdelarna och återvänt till platsen där sir Valland de Klochards vålnad håller till, får de en beskrivning av sir Valland som leder till skatten. När de sedan sätter samman de tre stavde-

larna, blir det blixtar och oväder runt vålnaden. När vålnaden försvunnit, står rollpersonerna där med en stav i handen.

Staven går inte att använda. Försöker rollpersonerna förstöra staven, märker de att den är helt omöjlig att skada, inte ens kraftiga, magiska formler biter på den. Detta beror på att staven sög upp all den enorma magiska energi som höll sir Vallands vålnad kvar i världen och den energin har alstrat ett ogenomtränligt kraftfält runt staven. Staven blir ett utmärkt minne av ett intressant uppdrag.

RÖSTEN FRÅN FORNTIDEN

Spela upp följande avsnitt för spelarna. Läs det inte ordagrant, utan försök göra ett rollspel av det.

Ni är ute på en av era långa vandringar på jakt efter äventyr och det börjar bli kväll. Ni gör som ni gjort alla andra kvällar, slår läger på en bra plats. Denna gång blev det en gräsbevuxen glänta i skogen. När ni slagit läger, ätit ert kvällsmål och sitter som bäst och småpratar om det ena eller det andra får ni plötsligt höra en röst ifrån skogskanten.

En skimrande gestalt uppenbarar sig och börjar sakta sväva mot er. Ni ser att det liknar en ung ljushårig man, klädd i en ljusblå dräkt. Han verkar vara trettio år gammal. Gestalten öppnar munnen och säger följande:

"Bli inte rädda, seså lägg ner de där fåniga vapnen och lyssna på vad jag har att säga er. Jag är sir Valland de Klochards vålnad och jag har tröttnat på att vandra i dessa marker i tid och evighet. Ni har väl hört talas om mig... jaså, inte. Då får jag väl ta och presentera mig lite närmare.

Vårt rike var utan konung för cirka 400 år sedan. Flera släkter försökte ta tronen och de starkaste var familjerna de Klochard och Zeen. Jag var familjen de Klochards tronpretendent och jag visste att familjen Zeen hade ett pris på mitt huvud. För att försöka rädda mitt liv stal jag och gömde konungens spira, krona och kronguldet. När jag skulle rida till min far för att berätta vad jag gjort blev jag överfallen av Aldorg Zeen och hans huliganer. Aldorg Zeen blev så förgrymmad på mig när han fick reda på att jag gömt kungaskatten att han dräpte mig och kastade en förbannelse på mig som gjorde att jag skulle vandra på denna jord till tidens ände. För att kasta denna formel tog han och bröt en förbannelsestav.

Jag har nu under min långa existens lyckats komma på att om man sammanför de tre stavdelarna på den plats där jag dräptes så kommer förbannelsen att upphöra. Platsen där jag dräptes ja... ja, det är här där ni sitter och äter.

Jag undrar därför, om ni skulle vilja åta er att finna de tre stavdelarna åt mig gentemot att jag talade om för er var kungaskatten är gömd. Jag har all tid i världen, så ni kan ta god tid på er att bestämma er."

Rollpersonerna behöver inte slå på skräcktabellen, sir Valland de Klochard har gjort allt för att inte skrämma dem. Om rollpersonerna inte ställer upp, börjar sir Valland att berätta lite om vad kungaskatten innehåller och vad den är värd. Börjar rollpersonerna bli alltför hotfulla, använder sig sir Valland av sin skräckattack och flyr därefter. Om rollpersonerna går med på bytet, säger sir Valland följande:

"Så ska det låta, ni är riktiga äventyrare. Nu ska jag bara tala om för er var ni kan finna de tre delarna. Jag har ingen närmare beskrivning, utan vet endast ungefär var de finns. En av delarna finns antagligen i kungarnas gravtempel, en stor byggnad omgärdad av en enorm stenmur, tre till fyra dagsritter öster om staden Faltrax. En finns troligtvis i slottet El Nhassiv som byggdes av Aldorgs son, Brotvig. Slottet ligger fem till sex dagsritter nordväst om Faltrax. Och den sista delen finns gissningsvis i ett slott ute på Falkön. Slottet byggdes av Aldorgs äldste son Haftenghast. Falkön ligger långt ute till havs och det tar åtminstone sju dagar att segla dit.

Jag hoppas att ni lyckas med att finna stavdelarna och när ni fört hit dem ska jag berätta var jag gömt skatten. Ta inte allt för lång tid på er, jag har redan väntat i fyrahundra år."

Sir Valland de Klochards spöke

STO	12	**Vapen:** Skräckattack
SMI	26	**Skydd:** 0
INT	16	**Förflyttning:** F10
PSY	32	

Sir Valland var en mycket hövlig man när han levde och detta sitter kvar än idag. Hans livsmål var och är Ridderlighet och Lag & Ordning. SL ska spela sir Valland som en riktig gentleman och med en viss humor och självironi.



DE TRE DELÄVENTYREN

Nu får rollpersonerna själva bestämma vad de vill göra. De kan besöka de tre platserna i valfri ordning. Det krävs att någon av rollpersonerna lyckas med både Historia och Geografi för att de ska finna de exakta lägena för de tre platserna. Om rollpersonerna inte lyckas med något av detta måste de gå till en lärd man och betala honom för att få upplysningarna.

Slottet El Nhassiv

Rollpersonerna bör nu veta var El Nhassiv ligger. De kan för en ringa summa silvermynt hyra en duglig guide som kan föra dem dit. SL måste själv balansera de slumpmässiga mötena så att rollpersonerna har lagom med krafter kvar när de når fram till slottet.

RESAN DIT

Resan till slottet går igenom vildmark som en gång var en ståtlig skog. Men det grymma kriget mellan alverna och orcherna har skövlat skogen och alverna har flytt längre norrut. Området är patrullerat av både orcher och alver, vilket leder till att sammandrabbningar äger rum nästan dagligen. Här nedan följer en tabell för slumpmässiga möten. SL slår 1T6 var tolfte timme. Om resultatet blir 1, kan han välja bland de möten som följer.

- Fyra unga svartalfer på patrull upptäcker rollpersonerna. Är någon av rollpersonerna alv, anfaller svartalferna utan att tveka en sekund. De slåss tills ingen av dem kan stå på benen längre. Är däremot rollpersonerna av andra raser, ropar de diverse okvädningsord och försvinner sedan ifrån platsen.

Svartalfer	1	2	3	4
STY	9	9	10	12
STO	5	10	7	8
FYS	11	11	5	11
SMI	8	7	9	14
INT	9	6	10	12
PSY	13	7	10	14
SB	–	–	–	–
KP	8	11	6	10
Första Hjälpen	9	11	10	12
Finna Dolda Ting	9	6	10	12
Lyssna	13	7	10	14
Upptäcka Fara	13	6	11	12
Hoppa	8	7	9	14
Smyga	8	7	9	14
Klättra	6	5	7	10
Spåra	7	5	8	10
Dra Vapen	8	7	9	10
Slagsmål	8	7	9	14

Skydd: 3 poäng nitläder
Förflyttning: L10

Nr	Vapen	FV	Skada
1	Kortbåge	8	1T6+1
	Kortsvärd	10	1T6+1
	Liten Sköld	8	–
2	Kortbåge	7	1T6+1
	Handyxa	7	1T6+2
	Liten Sköld	6	–
3	Kortbåge	9	1T6+1
	Handyxa	8	1T6+2
	Liten Sköld	9	–
4	Kortbåge	12	1T6+1
	Långt Spjut	12	1T10+1

- En ensam brunbjörn tittar nyfiket på rollpersonerna. Björnen anfaller inte så länge rollpersonerna låter den vara.

STY	20	SMI	11	SB	1T4
STO	20	INT	5	KP	16
FYS	11	PSY	11		

Vapen	FV	Skada
1 Bett	9	1T6 (halv SB)
2 Klor	11	1T6
1 Kram	Spec	2T8

Skydd: 2 poängs skinn
Förflyttning: L12
Färdigheter: Klättra 7, Simma 16, Spåra 7.

- Rollpersonerna kommer fram till en glänta där svartalfer och alver nyligen stridit. Kroppar av döda alver och svartalfer ligger spridda på marken och liken är fortfarande varma.
- Tre skogsalver dyker upp från vägkanten och ställer sig hotande framför gruppen med dragna pilbågar. Den fjärde alven gömmer sig för att kunna hjälpa sina vänner om det skulle gå illa. Alverna vill veta vart rollpersonerna är på väg. Talar rollpersonerna om att de ska till El Nhassiv blir alverna mycket misstänksamma och undrar om rollpersonerna är i maskopi med orcherna och svartalferna. Det krävs en riktigt bra förklaring från rollpersonerna om alverna ska godta den. SL ska i så fall slå ett slag på Reaktionstabellen och addera rollpersonernas bästa KAR-grupp.

Skogsalver	1	2	3	4
STY	14	8	10	13
STO	7	9	9	12
FYS	16	11	10	12
SMI	16	10	16	13
INT	18	13	11	15
PSY	13	6	10	9
KAR	14	8	13	14
SB	–	–	–	–
KP	12	10	10	12
Första Hjälpen	15	13	11	15
Finna Dolda Ting	18	13	9	15
Lyssna	18	11	9	19
Upptäcka Fara	15	17	9	15
Hoppa	16	10	16	13
Klättra	13	14	13	17
Smyga	16	14	13	13
Dra Vapen	16	10	16	13
Slagsmål	19	10	14	17

Skydd: 2 poängs läder
Förflyttning: L10

Nr	Vapen	FV	Skada
1	Långbåge	16	1T8+1
	Slagsvärd	16	1T10+1
2	Liten Båge	10	1T4+1
	Kort Spjut	10	1T6+1
3	Kortbåge	16	1T6+1
	Långt Spjut	19	1T10+1
4	Långbåge	13	1T8+1
	Långt Spjut	17	1T10+1

- Nästa gång rollpersonerna slår läger kommer en skorpion att krypa omkring i deras läger.

Alla dessa händelser kan endast inträffa en gång var.

SLOTTET

För ungefär 100 år sedan, bodde här en man vid namn Baldor Zeen. På den tiden var det här området ett gränsområde mellan alverna och orcherna. Men ett krig mellan alver och orcher utbröt och orcherna invaderade gränszonen och intog El Nhassiv.

Slottet är beläget på en kulle i utkanten av ett bergsmassiv. Naturen runt omkring är väldigt kal och ödslig. Det som en gång har varit skog är nu endast stubbar och igenvuxna snår. Djurlivet är också sparsamt, men en eller annan hare kan man få syn på. Slottet är byggt i sten och med dörrar av kraftigt trä. De snidade träfigurer och vackra bilder som en gång prydde detta vackra slott är till stor del borta. Fönstren, där det en gång varit glas, gapar tomma och svarta.

I slottet bor nu tre orcher och 21 svartalfer. Ledaren är en orch vid namn Orta. Han styr den här gruppen med järnhand för han vet vad det betyder om han förlorar slottet. Orcherna vet inte att det finns en värdefull stavdel någonstans i slottet, eftersom de inte har letat tillräckligt noga.

Orchernas plan

När äventyrarna för första gången kommer till El Nhassiv, finns där bara orchledaren Lorrf och 10 svartalfer. Lorrf befinner sig i sitt privata rum, nr 16. Slottet är så pass obefolkat, då resten av orcherna och svartalferna är ute på plundringståg.

Om de svartalfer som vaktar slottet upptäcker rollpersonerna innan de har hunnit ta sig in, larmar de resten av styrkan i slottet och försöker försvara det med kast- och skjutvapen. Upptäcks rollpersonerna först när de är inne i slottet, arrangerar Lorrf ett bakhåll i något av rummen eller korridorerna. I bakhållet är det svartalferna som anfaller först. Lorrf står i bakgrunden och avvaktar. Går striden bra för svartalferna hjälper Lorrf också till.

De svartalfer som finns i slottet från början lämnar det aldrig för att jaga en flyende fiende. Om det visar sig att rollpersonerna kommer vinna striden överlägset, flyr Lorrf från slottet. De svartalfer som då fortfarande lever, försöker ta sig ur striden för att följa Lorrf. Detta ger rollpersonerna ett utmärkt tillfälle att genomsöka platsen.

Under genomsökningen kommer de orcher och svartalfer som var ute på plundringståg tillbaka. Om Lorrf lyckades fly varnar han den återvändande styrkan, i annat fall kommer de att vandra fram till slottet intet ont anande. Då den återvändande styrkan på något sätt upp-

täcker att det inte står rätt till, förbereder de ett anfall. Anfallet kommer i så fall att ske i skydd av mörkret.

Eftersom orcher inte har något större sinne för taktik, kommer anfallet att löpa enligt följande schema: Ett par svartalfer har blivit ivägskickade till en närliggande by för att finna två stegar. Då det blåses till anfall, reses de två stegarna mot den västra muren. Först stormar svartalferna upp. Väl uppe sprider de sig för att genomsöka hela slottet. Orcherna följer tätt efter. De slår sig igenom alla rum och försöker döda allt som kommer i deras väg. Någon tanke på att fly finns inte; straffet de skulle få för att förlora slottet är mycket värre än döden.

De orcher och svartalfer som är ute på plundringståg är Bagmol, Orta och svartalferna 11-21. De finns beskrivna i tabellen över slottets invånare.

BESKRIVNING AV SLOTTET

1 Inre Gård

ÖVERBLICK: Ni ser en kullerstensbelagd gång. I den norra änden av gången finns det en bastant dubbeldörr av järnbeslaget trä. Det finns ytterligare en dubbeldörr på den östra väggen och en enkeldörr på de västra. Det står en stege lutad mot den västra väggen.

SL: Detta är den inre gården som leder från huvudingången in till själva slottet. Här står alltid en svartalf på post.

VARELSER: Här finns svartalf 1.

DOLDA TING: Inga.

2 Stall

ÖVERBLICK: Ni kommer in i ett väldigt smutsigt och illaluktande rum. Den östra delen av rummet är avdelad med ett staket. Det står en rostig högaffel lutad mot staketet.

SL: Detta var ett stall då familjen Zeen bodde här. Orcherna har aldrig använt stallet.

VARELSER: Inga

DOLDA TING: Inga

3 Förråd

ÖVERBLICK: Detta lilla trånga rum är fyllt med olika saker. Mot väggarna står rostiga högafflar och krattor uppställda och på en hylla ligger en trasig hammare och en låda med rostig spik. På golvet ligger ett antal trasiga säckar med nu ruttet innehåll.

SL: Det är inget speciellt med detta förråd.

VARELSER: Inga

DOLDA TING: Inga

4 Höförråd

ÖVERBLICK: Det första ni känner när ni kommer in i detta utrymme är den väridigt starka lukten av ruttet hö. På golvet ligger en stor hög med ruttet hö och en eller annan råtta springer runt i höet.

SL: Råttorna är vanliga små råttor och helt ofarliga.

VARELSER: Inga

DOLDA TING: I höet ligger en kratta dold. Om någon av rollpersonerna går omkring i höet måste han/hon lyckas med ett normalt SMI-kast eller få en smäll av krattan då den flyger upp på klassiskt vis. Krattan gör en poäng i skada.

5 Boningsrum

ÖVERBLICK: Det här rummet är möblerat med en säng, ett litet bord och en arbetsbänk utefter den östra väggen. På bänken står en karaff och några verktyg.

SL: Här bor en svartalf som har blivit utstött ur gemenskapen för att han är lite efterbliven.

VARELSER: Svartalf 2.

DOLDA TING: Karaffen innehåller orcherdrank. Om man inte är svartfolk och dricker av brygden fungerar den som ett gift med styrka 4.

SKATTER: Under kudden ligger 3 sm.

6 Korridor

ÖVERBLICK: Ni befinner er i en korridor som slutar med en trappa i väster och en dörr i öster. Det finns två dörrar på den norra väggen.

SL: Här får alla rollpersoner försöka med färdigheten Lyssna. De som lyckas hör skrammel av kastruller ifrån rum 7. (Detta gäller en-

dast om svartalferna finns kvar i rum 7.)

VARELSER: Inga

DOLDA TING: Inga

7 Kök

ÖVERBLICK: Ni kommer in i ett kök. Rummet domineras av ett stort bord i mitten, täckt av odiskade kastruller och gammal mat. I rummet finns även en öppen spis i vilken det finns en stor gryta.

SL: Om larmet ännu inte gått, finns här två svartalfer som håller på att förbereda maten. Här finns en trappa till rum 24.

VARELSER: Om larmet inte har gått finns här svartalferna 3 och 4.

DOLDA TING: Inga

8 Skafferi

ÖVERBLICK: I taket hänger kött ifrån stora rostiga krokar och på golvet står det ett flertal säckar. Runt i rummet flyger stora svärmar av lillfingerstora svarta flugor och på en av säckarna ligger en stor gul ost.

SL: Det här är ett skafferi men det döljer även en hemlig dörr.

VARELSER: Inga

DOLDA TING: För att finna den hemliga dörren som leder till trappan, nr 22, måste man först flytta på alla säckarna. Därefter måste någon av rollpersonerna lyckas med ett Finna Dolda Ting-slag för att hitta dörren.

9 Matsal

ÖVERBLICK: På den västra väggen finns en öppen spis och mitt i rummet står ett stort runt bord med fem stolar. På bordet ligger en silvergaffel med något grönt och slemmigt på.

SL: Det här är en matsal och det gröna slemmiga på silvergaffeln är bara gammal spenat.

VARELSER: Inga

DOLDA TING: Inga

SKATTER: Silvergaffeln är värd 4 sm.

10 Sovrum

ÖVERBLICK: Ni kommer in i en stor sovsal. Mot den norra väggen står sex sängar uppradade. På väggen över sängarna hänger ett spjut och på golvet framför ligger en matta.

SL: Spjutet på väggen är ett vanligt 2H-spjut. Har larmet ännu inte gått ligger tre svartalfer här inne och sover.

VARELSER: Om larmet inte har gått finns här svartalferna 5, 6 och 7.

DOLDA TING: Inga

SKATTER: Om rollpersonerna söker igenom sängarna finner de 17 sm.

11 Hall

ÖVERBLICK: När ni kommer uppför trappan ser ni ett avlångt rum med tavlor på väggarna. Tavlorna har föreställt mäktiga krigare och kungar, men orcherna och svartalferna har kluddrat dit mustacher, pipskägg och horn. En del av tavlorna har de till och med skurit sönder.

SL: Detta var en gång i tiden familjen Zeens galleri. Men nu kan man knappast urskilja anletsdragen hos en enda människa.

VARELSER: Inga

DOLDA TING: Inga

12 Dagrum

ÖVERBLICK: Golvet i detta rum är täckt av trasiga möbler, sönderrivna mattor och krossat porslin. Bland all denna bråte kan ni urskilja en mycket fin hylla av bästa alvsnide, nu helt sönderslagen.

SL: Hit går orcherna när de är på dåligt humör och slår sönder lite för att avreagera sig.

VARELSER: Inga

DOLDA TING: Inga

13 Bibliotek

ÖVERBLICK: Bokhyllor och böcker ligger i en enda stor hög mitt på golvet. Ni ser att det är en mycket ansenlig samling böcker som finns här.

SL: Här finns en omfattande samling skönlitteratur och reseskildringar.

VARELSER: Inga

DOLDA TING: Inga

14 Kapell

ÖVERBLICK: Det här rummet har varit någon form av tempel, men det är lika vandaliserat som resten av rummen i denna del av slottet. På golvet ligger altaret omkullvält och orcherna

har kladdat på altaret och väggarna.

SL: Detta var en gång i tiden familjen Zeens tempelkammare. Hit kcm de varje nymåne för att offra och be till sin gud.

VARELSER: Inga

DOLDA TING: Inga

15 Vardagsrum

ÖVERBLICK: På den västra väggen finns en öppen spis och mitt i rummet står ett bord. På bordet ligger några tärningar och en karaff står på golvet bredvid. Runt bordet står fyra stolar.

SL: Rummet används till nöjen, d v s spel och dobbel. Karaffen innehåller starkt beskt vin.

VARELSER: Inga

DOLDA TING: Om rollpersonerna för för mycket oväsen i detta rum, kan det locka ut Lorrf ur rum 16.

16 Sovrum

ÖVERBLICK: När ni kommer in i det här rummet ser ni en säng mot den östra väggen. I det nordvästra hörnet står ett litet bord med en stol framför.

SL: Här inne bor Lorrf, en av orcherna. Har larmet inte gått finns han ännu här.

VARELSER: Om inte larmet gått finns Lorrf här.

DOLDA TING: Inga

SKATTER: Under sängen står en liten kista, den innehåller 2 gm, 34 sm och en flaska med två doser av den magiska drycken HELA E2.

17 Sovrum

ÖVERBLICK: Ni ser en säng mot den västra väggen och ett bord mot den östra. På sängen ligger en stor träklubba.

SL: Detta är Bagmols rum. Men när rollpersonerna första gången kommer till slottet, är han ute med de andra på en räd.

VARELSER: Inga

DOLDA TING: Inga

18 Samlingssal

ÖVERBLICK: Mot den västra väggen står det bänkar och en stor stol står mot den östra.

SL: I det här rummet hålls möten. Här kommer orcherna och svartalferna överens om vad som ska göras i framtiden.

VARELSER: Inga

DOLDA TING: Inga

19 Sovrum

ÖVERBLICK: Ni ser ett stort upplyst sovrum. Mot den östra väggen står en fin säng av bästa alvsnide. På golvet ligger en stor björnskinnsfäll och ett skrivbord med en stol framför står vid den västra väggen.

SL: Det här är Ortas rum. Han leder den grupp av orcher och svartalfer som är ute på plundringståg.

VARELSER: Inga

DOLDA TING: Under björnskinnsfällen finns det en lös planka i golvet och under den finns en säck med Ortas skatt. Den som försöker öppna säcken måste lyckas med ett normalt SMI-kast eller sticka sig på en av de giftnålar som finns i snörningen. De som misslyckas måste slå på motståndstabellen mot ett gift med styrka 12.

SKATTER: I säcken fins 143 sm, 13 gm och en rubin värd 875 sm. I säcken finns även en glasflaska med en svagt rosa dryck. Drycken är HELA E3.

20 Garderob

ÖVERBLICK: Ni ser ett litet mörkt rum. På väggarna hänger mängder av gamla kläder och längst in står en stor koffert.

SL: Kofferten innehåller gamla kläder från familjen Zeens tid. Orcherna använder kofferten för att dölja den hemliga dörr som finns längst in i rummet.

VARELSER: Inga

DOLDA TING: Flyttar rollpersonerna på kofferten får de slå för Finna Dolda Ting. Lyckas någon finner han den hemliga dörren.

21 & 22 Hemlig Trappa

ÖVERBLICK: Denna trappa är mörk, fuktig och hal och från taket hänger stora spindelnät.

SL: Den här trappan förbinder rum 20 och 8 med rum 23.

VARELSER: Inga

DOLDA TING: Inga

23 Skattkammare

ÖVERBLICK: Ni har kommit in i en naturlig grotta upplyst av facklor som sitter på väggarna. Längst in i grottan ser ni en kista som står på en upphöjning i golvet.

SL: I kistan finns det saker som orcherna har stulit, se "Skatter". Skatten bevakas av fällan som är beskriven under Dolda ting. Skatten kommer man endast åt om man oskadliggör fällan.

VARELSER: Inga

DOLDA TING: Försöker någon att öppna kistan utan att använda nyckeln skjuts tio vassa knivar ut ur små hål i väggen och träffar rollpersonen som håller på med kistan. Rollpersonen får 1T10 i skada.

SKATTER: I kistan finns 276 sm, 46 gm och tre opaler värda 500 sm styck, samt silvervaror till ett värde av 300 sm.

24 Källare

ÖVERBLICK: Runt om i hela rummet står det lådor och tunnor. Det ligger även verktyg utspridda i rummet.

SL: Här slänger orcherna allt det stöldgods som efter hemkomsten visar sig vara värdelöst.

VARELSER: Svartalf 8 letar bland sakerna.

DOLDA TING: Inga

25 Korridor

ÖVERBLICK: Ni befinner er i en mörk och mycket hal korridor. Väggarna är fuktiga och det luktar gammalt och instängt.

SL: Golvet i korridoren är halt och täckt av fuktiga alger, men det är ingen risk att rollpersonerna faller omkull.

VARELSER: Inga

DOLDA TING: Inga

26 Fängelsehåla

ÖVERBLICK: Det första ni lägger märke till är den dåliga lukt som slår emot en. Ni ser att det ligger fem skelett i området bakom gallret.

SL: Skeletten är resterna av de familjemedlemmar som tillfångatogs då slottet belägrades och föll. De låstes in i denna fängelsehåla och lämnades att dö av svält och sjukdomar.

VARELSER: Inga

DOLDA TING: Inga

27 Oanvänt rum

ÖVERBLICK: Det här rummet är klätt av spindelnät och golvet är täckt av damm. Ni ser en stor tronliknande stol, ett stort bord och några mindre stolar.

SL: Detta rum har orcherna inte brytt sig om utan de har lämnat det orört. Det är i detta rum som staven finns gömd.

VARELSER: Inga

DOLDA TING: Om någon lyfter på sittdynan till tronstolen finner han ett lönnfack. I lönnfacket ligger en avlång rulle av smutsigt tyg. I rullen ligger en av stavdelarna.

28 Yttre gård

ÖVERBLICK: Ni ser en stor gård kantad av en hög mur. I de södra hörnen av muren ser ni två torn. Mitt på gården finns en damm. I dammen ligger en massa trasiga möbler och annan bråte. Det som en gång var en vacker trädgård är numera endast en kladdig lerpöl.

SL: När orcherna rensade slottet efter segern, förstörde de allt som de tyckte illa om. Möbler ifrån slottet och träden ute i trädgården slängdes ner i dammen.

VARELSER: Inga

DOLDA TING: Inga

29 & 30 Vakttorn

ÖVERBLICK: Vakttornen är i två plan. Det översta planet är i jämnhöjd med murens krön. På båda våningarna finns det skottgluggar för bågskyttar åt alla håll.

SL: Det går att gå på muren mellan slottet och tornen och mellan tornen.

VARELSER: I torn 29 finns svartalf 9 och i torn 30 finns svartalf 10.

DOLDA TING: Inga

INVÅNARE I SLOTTET

Orta

Orta är ledaren för det rövarband av orcher och svartalfer som bebor slottet. Han är en mycket omtyckt ledare, hård men rättvis. Orta är 24 år och är för sin ålder mycket erfaren. Han har lett sina trupper i åtskilliga strider och vunnit de flesta. Han är 192 lång och väger över 100 kilo. Ortas favoritvapen är hans stora dubbelyxa, med vilken han har dräpt mången fiende.

Orta kommer i strid att först och främst använda svartalferna. Går striden till fördel för hans egna, låter han svartalferna och de andra orcherna strida, och under tiden står han på behörigt avstånd och tittar på. Börjar det gå bra för rollpersonerna stormar även Orta fram för att slåss. Han vet att om slottet skulle gå förlorat, kommer han att möta ett öde värre än döden. Hans kung anser att det är mycket viktigt att orcherna håller kontrollen över slottet.

STY	22	SMI	12	KAR	11
STO	18	INT	13	SB	1T4
FYS	12	PSY	12	KP	15

Vapen	FV	Skada
Dubbelyxa	17	2T10+2
Parerdolk	12	1T4+1

Kroppsdel	Skydd	Abs	KP
Huvud	Romersk Hjälm	6	5
Höger Arm	Metallskena	8	4
Vänster Arm	Nitläder	3	4
Höger Ben	Metallskena	8	5
Vänster Ben	Metallskena	8	5
Mage	Ringbrynja	6	5
Bröstkorg	Ringbrynja	6	6

Förflyttning: L10
Svärdshand: Höger
Färdigheter: Upptäcka Fara 12, Klättra 17, Hoppa 17, Värdesätta 15, Dra Vapen 12, Taktik 19, Slagsmål 17.

Lorrf

Lorrf är Ortas ställföreträdare, det är han som ser till att allting fungerar då Orta är ute på plundringståg eller dylikt. Han är 22 år, 188 lång och väger drygt 90 kilo. Lorrf har tjänat som Ortas ställföreträdare i snart tre år.



STY	19	SMI	15	KAR	7
STO	16	INT	11	SB	1T4
FYS	8	PSY	15	KP	12

Vapen	FV	Skada
Lätt Armborst	12	2T4+2
Kroksabel	20	1T8+2
Medelstor Sköld	15	–

Kroppsdel	Skydd	Abs	KP
Huvud	Nitläderhuva	3	5
Höger Arm	Metallskena	6	4
Vänster Arm	Läder	2	4
Höger Ben	Nitläder	3	5
Vänster Ben	Nitläder	3	5
Mage	Fjällpansar	6	5
Bröstkorg	Fjällpansar	6	6

Förflyttning: L10
Svärdshand: Höger
Färdigheter: Upptäcka Fara 17, Klättra 20, Hoppa 19, Värdesätta 11, Dra Vapen 19, Taktik 11, Slagsmål 20.

Bagmol

Bagmol är den yngste av orcherna, han är endast 18 år gammal. Han tjänstgör som vanlig soldat, men med vissa privilegier eftersom han är en orch. Han är bara 157 lång och väger endast 56 kilo. Detta uppväger han i strid med kvicktänkthet och sina finurliga idéer.

STY	15	SMI	10	KAR	11
STO	9	INT	16	SB	–
FYS	13	PSY	14	KP	11

Vapen	FV	Skada
Kroksabel	14	1T8+2
Stor Träklubba	12	2T8[1])
Medelstor Sköld	8	–

[1]) Finns i hans rum, nr 17

Kroppsdel	Skydd	Abs	KP
Huvud	Romersk Hjälm	6	4
Höger Arm	Lång Brynja	6	3
Vänster Arm	Lång Brynja	6	3
Höger Ben	Lång Brynja	6	4
Vänster Ben	Lång Brynja	6	4
Mage	Lång Brynja	6	4
Bröstkorg	Lång Brynja	6	5

Förflyttning: L10
Svärdshand: Vänster
Färdigheter: Upptäcka Fara 16, Klättra 14, Hoppa 14, Värdesätta 16, Dra Vapen 10, Taktik 16, Slagsmål 14.



Svartalfer

Svartalf	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
STY	8	10	6	10	6	7	13	12	9	9	12	8	13	9	11	6	10	14	8	11	8
STO	8	8	7	10	6	6	5	8	8	8	10	6	7	10	8	6	7	7	9	7	10
FYS	13	14	9	16	9	9	8	13	9	9	11	15	8	11	15	9	8	10	13	7	15
SMI	7	11	9	13	7	8	6	7	12	15	6	9	11	15	6	17	11	15	7	13	10
INT	11	4	12	9	10	2	10	8	6	9	10	5	12	9	10	7	8	6	7	11	10
PSY	8	5	7	8	9	15	12	11	7	9	5	15	11	11	8	12	9	6	11	9	13
KAR	9	3	7	12	6	10	2	10	6	5	8	11	3	3	11	8	6	4	6	5	9
SB	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
KP	11	11	8	13	8	8	6	11	9	10	11	11	8	11	12	8	8	9	11	7	13

Vapen	FV	Skada
Kortsvärd[1])	8	1T6+1
Kastspjut[1])	9	1T6+1
Liten Båge[1])	9	1T4+1
Liten Sköld[1])	8	–
Kortsvärd[2])	9	1T6+1
Liten Båge[2])	10	1T4+1

[1]) Nr 1-10
[2]) Nr 11-21

Skydd: 2 poäng läder.
Förflyttning: L10
Färdigheter: Dra Vapen FV=SMI, Hoppa FV=SMI, Klättra FV=SMI, Slagsmål FV=SMI.

ÅTERRESAN TILL FALTRAX

Då rollpersonerna reser tillbaka till Faltrax är det en viss chans att de råkar ut för ett slumpmässigt möte. SL ska varje dygn slå 1T6, blir resultatet en etta har ett slumpmässigt möte inträffat. Då ska SL välja ett möte från de nedan. Varje möte kan endast inträffa en gång.

- Rollpersonerna kommer ikapp en karavan bestående av tre vagnar. Varje vagn dras av två hästar. SL ska slå ett slag på Reaktionstabellen, addera rollpersonernas högsta KAR-grupp. Blir resultatet 8 eller högre hälsar personerna i karavanen rollpersonerna välkomna och ber dem att göra dem sällskap till Faltrax. Om rollpersonerna godtar erbjudandet får de vara med på en fest på kvällen.

  Under festen bjuds det upp till dans och sång. Rollpersonerna upptäcker då att i karavanen finns det många vackra och trevliga flickor. De manliga rollpersoner som lyckas med sin förmåga överklasstil blir på natten omskötta och får eventuella sår behandlade. De återfår i så fall 1T6 KP var.

  De kvinnliga rollpersonerna blir även de omhändertagna, fast av karavanens starka och trevliga karlar. De behöver ej lyckas med överklasstil för att bli uppmärksammade. Alla kvinnliga rollpersoner återfår 1T6 KP.

  Sammanlagt finns det 4 män och 9 kvinnor i karavanen. Alla är människor.

- Ett kraftigt regnväder drabbar rollpersonerna. Tvingas de att söka skydd undan det häftiga regnet försenas resan med en dag.
- Alla rollpersoner få slå ett Finna Dolda Ting-slag. De som lyckas ser en häst ligga i ett buskage några meter ifrån vägen. Under hästen ligger en människa. Ni märker att mannen varit död i flera dagar och att han har blivit skjuten med pilbåge. Mannen har ingenting på sig som talar om vem han är och alla värdesaker är borta.
- SL ska slå Upptäcka Fara för varje rollperson. De som lyckas känner att det är något som inte står rätt till. Rollpersonerna blir plötsligt beskjutna med pilar. Alla får slå för Finna Dolda Ting med −5 på CL. De som lyckas ser tre svartalfer gömda en bit från vägkanten.

  Svartalferna försöker få rollpersonerna att lämna sina värdesaker. De säger att om alla lämnar ifrån sig vad de har, ska de sluta att skjuta och lämna dem ifred. Sätter rollpersonerna full fart med sina hästar, får de pilar skjutna efter sig. SL får slumpmässigt bestämma vem eller vilka som blir träffade.

Svartalf	1	2	3
STY	7	12	10
STO	7	9	5
FYS	11	14	15
SMI	12	13	7
INT	9	9	5
PSY	13	17	6
KAR	13	15	11
SB	–	–	–
KP	9	12	10
Gömma Sig	9	9	5
Värdesätta	9	9	5
Klättra	12	13	7
Smyga	10	17	10
Hoppa	12	13	5
Dra Vapen	12	13	7
Slagsmål	15	17	10

Skydd: 2 poäng läder.
Förflyttning: L10

Nr	Vapen	FV	Skada
1	Kort Båge	12	1T6+1
	Kort Svärd	12	1T6+1
2	Kort Båge	13	1T6+1
	Kort Svärd	13	1T6+1
3	Kort Båge	7	1T6+1
	Kort Svärd	7	1T6+1

- Rollpersonerna ser en gyllengul buske vid vägkanten. Den som har färdigheten Botanik eller Drogkunskap och lyckas med någon av dem, vet att den är mycket värdefull. Busken heter Gyllenbuske, dess bär används för att göra drogen Erisinon, ett gift. Totalt finns det åtta bär på busken.
- Rollpersonerna möter en gammal man som kommer ridande på en åsna. Han tittar upp när rollpersonerna kommer närmare och de

kan se att han ser mycket sliten ut. SL ska slå ett slag på reaktionstabellen, addera rollpersonernas högsta KAR-grupp. Blir den gamle mannen vänligt inställd blir han en informationskälla för rollpersonerna. Mannen presenterar sig som Argol Thengel och han undrar om rollpersonerna inte kan bjuda honom på lite mat. Han säger följande:

"En gång i tiden var jag hovgycklare hos kungen och fick då höra både det ena och det andra... Har ni lite vatten att bjuda på? Man blir så törstig av att prata. Hovgycklare var det ja... jo det var så sant, kungen var en mycket vänlig människa och... bla... bla... bla... "

Om Kungarnas Gravtempel kan han förtälja följande: "Det ska ni veta att jag har fått höra att det sker synnerligen besynnerliga saker i trakterna kring de äldsta kungarnas gravar. Jo, man säger till och med att det spökar där, men vem tror på spöken? Ha, ha, ha, ha. Har ni sett ett spöke någon gång? Ha, ha, ha, ha. Och en gång kom det en äventyrare till kungen och sade att han dödat en vampyr vid Kungarnas Gravtempel. Men det var väl bara en saga, ha, ha, ha."

Det hela mynnar ut i ett fruktansvärt gapflabb. Säger någon av rollpersonerna att de faktiskt har sett ett spöke, skrattar Argol ännu mer.

Argol Thengel

Argol Thengel var en mycket uppskattad gycklare, men åldern har satt sina spår. Han är över 60 år och hans en gång ljusa hår är numera vitt. Han har stora blå ögon som kantas av tunna vita ögonbryn.

STY	8	SMI	12	KAR	16
STO	9	INT	10	SB	–
FYS	7	PSY	15	KP	8

Vapen	FV	Skada
Parerdolk	12	1T4+1

Skydd: 2 poäng läder.
Förflyttning: L10
Färdigheter: Första Hjälpen 14, Judo 17, Slagsmål 10, Bluff 13, Köpslå 13, Muta 12, Sjunga & Spela 20, Tala Älvspråk 14, Tala Dvärgspråk 14, Överklasstil 20, Övertala 13, Finna Dolda Ting 14, Lyssna 14, Provsmaka 14, Upptäcka Fara 20, Gömma Sig 14, Hoppa 12, Klättra 12, Smyga 12, Stjäla Föremål 17, Köra Vagn 17, Rida 12, Simma 3.



Falkön

Falkön är en ö som ligger drygt en veckas seglats från fastlandet. På ön finns ett slott som byggdes för ca fyrahundra år sedan av Haftenghast Zeen. Slottet har gått i arv och nu är det Fulrach Zeen som bor där. Fulrach är magiker och han har vilda planer på att inom en begränsad framtid försöka ta makten i landet genom en kupp. Han tänker själv leda kuppen, men den ska genomföras av hjärntvättade soldater och odöda.

Falkön är ett fruktat ställe på grund av alla rykten om Fulrachs experiment med levande och döda personer. Det ryktas att han kapar skepp och använder deras besättningar som försöksdjur. Fulrach omger sig med trogna vakter. Detta innebär att rollpersonerna kan få det mycket tufft om de inte går försiktigt till väga. Själv har Fulrach ingen aning om att staven finns i hans ägo.

FALTRAX HAMN

För att ta sig till Falkön måste rollpersonerna åka med båt. Båtar och skepp finns som bekant i hamnen och därför bör rollpersonerna gå in på någon av hamnrestaurangerna och försöka finna en kapten med ett skepp. Detta kan bli ganska svårt, ty de flesta kaptener vägrar att föra sitt skepp till Falkön då det ryktas att där finns en tokig magiker som sänker skepp. En bra övertalningsmetod är silvermynt, men rollpersonerna måste vara försiktiga, ryktet om rika äventyrare sprids snabbt bland hamnkvarterens mindre nogräknade personer. SL ska använda följande tabell för att se vilken reaktion rollpersonernas bud ger på kaptenen.

Ta det bjudna antalet sm och se vilken modifikation det ger på reaktionstabellen. Lägg därefter till kaptenens modifikation. Detta slutvärde kallas reaktionstal. Se sedan i reaktionstabellen längre fram för att se hur kaptenen reagerar. Detta utförs endast en gång. Vid fortsatt diskussion använder man rollpersonernas färdigheter Köpslå, Muta eller Övertala.

Exempel: Rollpersonerna går in på en bar för att försöka få tag i en kapten. De ser en person vid ett bord och går fram. De säger: "Vi undrar om ni skulle kunna transportera oss till Falkön för 2000 sm?" Pengarna ger en modifikation på +5. Kaptenen har en modifikation på −2, han är lite sur och tycker att det låter farligt.

Reaktionstalet blir då 5−2=3. Detta ger i tabellen att kaptenen godtar erbjudandet och det hela löper som rollpersonerna har tänkt sig. Hade de däremot erbjudit honom 10000 sm, hade reaktionstalet blivit +15−2=13. Detta skulle då inneburit att han skulle skrikit ut summan och dansat runt. Ryktet om rika äventyrare skulle blixtsnabbt spritt sig bland hamnens skurkar.

Antal sm	Modifikation
01−100	−10
101−300	−7
301−400	−2
401−800	±0
801−1500	+2
1501−3500	+5
3501−6000	+10
6001+	+15

Under −10: Kaptenen säger att rollpersonerna är helt vrickade. Åka till Falkön för denna futtiga summa. Han ber rollpersonerna att dra dit pepparn växer och går själv därifrån.

−10 till −5: Kaptenen ser mycket förargad ut och tittar oförstående på rollpersonerna. Han säger att han aldrig har hört ett dummare erbjudande.

−4 till +2: Kaptenen ber att få tänka på saken. Han säger att rollpersonerna måste stå för alla övriga utgifter såsom besättning, skador på båten osv.

+3 till +5: Kaptenen nickar och frågar när de vill att han ska resa. Han säger att han kan ha båten seglingsklar om tolv timmar, om det passar rollpersonerna.

+6 till +10: Kaptenen ropar högt: "SKEPP OHOJ! Äntligen några som vet vad en fin gammal skuta går för. Vi seglar på momangen!" Han ropar på sin besättning och ber rollpersonerna följa med till skutan.

+11 och över: Kaptenen ropar högt ut penningsumman. Han dansar runt inne på värdshuset och skriker ut sin lycka. Han ropar högt:

"TJOHO! Här ska seglas till Falkön med en gång". Han går mot hamnen och besättningen följer raskt efter.

Här följer en beskrivning av Faltrax hamn. Siffrorna på kartan motsvarar respektive beskrivning. När rollpersonerna fått en kapten med besättning, ska SL använda den färdiga besättningen som finns beskriven under "Viktiga SLP i Hamnen." De skurkar som omnämns finns även där.

Faltrax hamn är som många andra hamnar. Längs kajen ligger stora båtar och på strandpromenaden kryllar det av sjö- och handelsmän. Många värdshus ligger vid hamnen och lukten av hav och svett blandas med den ljuvliga doften av nylagad mat. På kvällen förvandlas denna idyll till en hemsk plats, där tjuvar, rövare och pirater härjar.

De skurkar som beskrivs i förklaringen är en grupp pirater som lika gärna rånar på land som till sjöss. SL ska lägga detta på minnet då rollpersonerna på ett eller annat sätt visar att de har pengar.

1 Värdshuset "Det Gyllene Ankaret"

ÖVERBLICK: Ni ser ett vackert målat hus med en fin uteservering med vacker utsikt över havet. Inuti är det mycket rent. Ni ser en välutrustad bar och en restaurang. Prislistorna säger att detta ställe inte är att rekommendera om man har en liten penningpung. Ni ser en äldre man med snygga sjömanskläder, möjligen en kaptens kläder. Han sitter ensam vid ett litet runt fönsterbord.

SL: Detta värdshus är av högsta kvalité. Endast kaptener och rika köpmän har råd att bo här. Priserna är ca fem gånger högre här en på värdshuset "Det Skummande Kruset".

VARELSER: Kaptenen heter Alvan de Borch och är mycket förmögen. Hans humör är inte heller det bästa. Hans modifikation är –16.

DOLDA TING: Inga

2 Värdshuset "Sjöbjörnen"

ÖVERBLICK: Denna lilla sylta ser ganska nedsliten ut. Lokalen är rökig och bullrig och ni ser flera måttligt nyktra sjömän halvsitta på sina stolar.

SL: Detta är den verkliga hamnsyltan. Innehavaren Beni känns igen på på sitt förkläde, där han far runt i lokalen. Han är en ganska pratsam typ. Här samlas sjömännen och berättar sina vilda historier om alla stormar och sjöodjur de överlistat. Rollpersonerna får fråga sig fram för att få reda på vem eller vilka som är kaptener.

VARELSER: Här finns det fyra kaptener. De är alla ganska fattiga och behöver ett extra klirr i plånboken.

Namn	Modifikation
Beldar "Bell" Samms	+3
Wendyl "Släggan" Grooth	+3
Bavak "Bossen" Dullerth	+2
Krooder "Trynet" Tess	+4

DOLDA TING: Om någon av kaptenerna får ett reaktionstal över 5 är det 25% chans att skurkarna försöker råna rollpersonerna. Blir reaktionstalet över 10 är det 75% chans. Rånet sker i så fall nattetid, men har rollpersonerna redan avseglat använder sig skurkarna av sitt snabba piratskepp för att hinna upp rollpersonerna ute på havet.

3 Värdshuset "Trossen"

ÖVERBLICK: Ni ser ett helt vanligt värdshus vars inredning består av typiska skeppsmöbler såsom sjömanskistor och tunnor. Priserna är inte heller oöverkomliga, men det är tyvärr fullbelagt. Det finns en hel del folk nere i entrén, mest sjömän.

SL: Detta är det ställe där sjömännen sover över då de är i hamn. Priserna är normala och rummen är ganska fina.

VARELSER: Här finns det tre kaptener. Ingen är direkt fattig, men en nätt penningsumma skulle inte skada någons ekonomi.

Namn	Modifikation
Gildur Swars	−2
Revol Amdrek	+1
Brovir "Skrävlaren" Terk	+2

DOLDA TING: Om någon av kaptenerna får ett reaktionstal över 5 är det 25% chans att skurkarna försöker råna rollpersonerna. Blir reaktionstalet över 10 är det 75% chans. Rånet sker i så fall nattetid, men har rollpersonerna redan seglat använder sig skurkarna av sitt snabba piratskepp för att hinna upp rollpersonerna ute på havet.

4 Lagerlokal

ÖVERBLICK: Ni ser ett stort hus med en stor port på den ena långsidan. På porten finns en skylt: "För lastning, kontakta lagerföreståndaren."

SL: I lagret finns alla de varor som har lossats från skeppen, och de varor som ska skeppas iväg. I lokalen arbetar fem personer.

VARELSER: Inga, förutom lagerarbetarna.

DOLDA TING: Är rollpersonerna oförsiktiga och visar sig alltför rika, är det 25% chans att skurkarna blir nyfikna och planerar ett överfall. Överfallet sker i så fall nattetid.

5 Lagerföreståndarens kontor

ÖVERBLICK: Ni ser ett litet hus med gardiner i fönstren och på en påle utanför hänger en skylt, där det står "Lagerföreståndare".

SL: Det är 50% chans att lagerföreståndaren är här. Annars är han i sitt hem, byggnad 10. Kommer rollpersonerna ifrån bostaden, byggnad 10, finns lagerföreståndaren här. Lagerföreståndaren undrar vilka varor rollpersonerna kommer för att hämta. Han är mycket ovillig att tipsa dem om en kapten och hänvisar till "Sjöbjörnen".

VARELSER: Lagerföreståndaren Borune Camaar har sitt kontor här.

DOLDA TING: Inga

6 Värdshuset "Vågtoppen"

ÖVERBLICK: Ni ser ett vackert värdshus med ett drag åt det luxuösa hållet. Inredningen är proper och alla gäster är välklädda. Priserna är lite högre än normalt, men inte mycket.

SL: Detta värdshus är främst för handelsresande och drivs av lagerföreståndarens fru. Värdshuset tjänar som marknad för stöldgods från skeppen.

VARELSER: Londuine Camaar, lagerföreståndarens fru. Hon är ung och mycket vacker. Hon har ljust lockigt hår och stora blå ögon. För vidare beskrivning, se "Viktiga SLP i Hamnen".

DOLDA TING: Om rollpersonerna blir för frågvisa, blir de överfallna av skurkarna vid ett lämpligt tillfälle. Tjuvarna är nämligen i maskopi med lagerföreståndarens fru och tror då att rollpersonerna är utsända spioner från stadens borgmästare. Överfallet sker i så fall nattetid.

7 Bostadshus

ÖVERBLICK: Huset ni ser är välvårdat, men ser ut att behöva en eller annan smärre reparation. På dörren sitter en skylt: "Här bor familjerna Mitnoz, Vilnar, Brendig och Callan".

SL: I detta hus bor de lite mer välbärgade sjömännens familjer. Männen är just nu ute till havs.

VARELSER: Inga, förutom familjerna.

DOLDA TING: Inga

8 Kaptensbostad

ÖVERBLICK: I detta hus bor en rik familj, vilket syns på husets skick. På dörren sitter en skylt: "Familjen Zilvar".

SL: Här bor familjen till en rik och duktig kapten. Kaptenen är just nu ute på sjön med skeppet "Enhörningen", men väntas hem om sju veckor.

VARELSER: Inga, förutom familjen.

DOLDA TING: Inga

9 Kaptensbostad

ÖVERBLICK: I detta hus bor en rik familj, vilket syns på husets skick. På dörren sitter en skylt: "Familjen Jernus' residens".

SL: Här bor familjen till en rik och duktig kapten. Kaptenen är just nu ute och seglar, men lär

återvända till Faltrax inom två månader.

VARELSER: Inga, förutom familjen.

DOLDA TING: Inga

10 Lagerföreståndarens hus

ÖVERBLICK: Ni ser ett hus med en vacker trädgård. På dörren står det "Camaar".

SL: Det är 50% chans att lagerföreståndaren är här. Annars är han på sitt kontor, byggnad 5. Kommer rollpersonerna ifrån kontoret, byggnad 5, finns lagerföreståndaren här. Lagerföreståndaren undrar varför de inte väntar tills han är på kontoret. Han är mycket ovillig att tipsa dem om en kapten och hänvisar till "Sjöbjörnen".

VARELSER: Borune och Londuine Camaar bor här.

DOLDA TING: Inga

11 Sjömanskvarteren

ÖVERBLICK: I dessa hus bor vanliga sjömän. Husens skick är inte det allra bästa, många är nästan fallfärdiga.

SL: Här bor Faltrax' vanliga sjömän. De flesta är ensamstående, men vissa har familj. Även skurkarna bor här.

DOLDA TING: Om rollpersonerna går omkring och snokar är det 15% chans att de blir överfallna av skurkarna.

12 Hamnen

ÖVERBLICK: Flera stora skepp ligger förtöjda här. Ni ser att de flesta skeppen kommer ifrån Faltrax.

SL: En helt vanlig hamn.

VARELSER: En eller annan sjöman går omkring bland skeppen.

DOLDA TING: Inga

VIKTIGA SLP I HAMNEN

Borune Camaar

Borune Camaar är en mycket duktig handelsman, det är därför han har fått arbetet som föreståndare för hamnlagret. Han har inga som helst misstankar om att hans fru bedrar honom med Migroun, den störste skurken i hamnen och att hon bedriver svartabörsaffärer i sitt eget värdshus. Borune är inte vidare lång och han väger betydligt mer än vad som är lämpligt. Hans vikt rör sig runt 100 kg, vilket är ca 35 kg för mycket.

STY	7	SMI	6	KAR	13
STO	13	INT	14	SB	–
FYS	8	PSY	13	KP	11

Vapen	FV	Skada
2 Nävar	6	1T3
1 Spark	6	1T6
Parerdolk	5	1T4+1

Skydd: 1 poäng tjocka kläder.
Förflyttning: L10
Färdigheter: Administration/Juridik 19, Kulturkännedom 14, 14, Geografi 14, Hantverk: Tillverka lådor 3, Läsa/Skriva Människospråk 5, Läsa/Skriva Älvspråk 3, Räkning 5, Språkkunskap 14, Värdesätta 19, Bluff 17, Köpslå 19, Muta 14, Tala Älvspråk 5, Teckenspråk: Handelsmän 4, Överklasstil 14, Övertala 13, Slagsmål 6.

Kaptenen och sjömännen

Nedan följer en beskrivning av kaptenen och sjömännen som rollpersonerna kommer att få kontakt med. Oavsett vilken kapten de lyckas övertala, kommer alla att ha samma grundegenskaper och färdigheter.

Den kapten rollpersonerna lyckas få är en pålitlig sjöbjörn med många års erfarenhet av de sju haven. SL ska spela denna SLP efter hans namn. T.ex. ska "Skrävlaren" skryta om hur bra kapten han är och om alla stormar han klarat. "Släggan" ska vara hetlevrad och inte tåla kritik. Detta gör spelet roligare både för SL och för spelarna.

STY	13	INT	14	KAR	13
FYS	10	PSY	15	SB	–
STO	18	SMI	14	KP	14

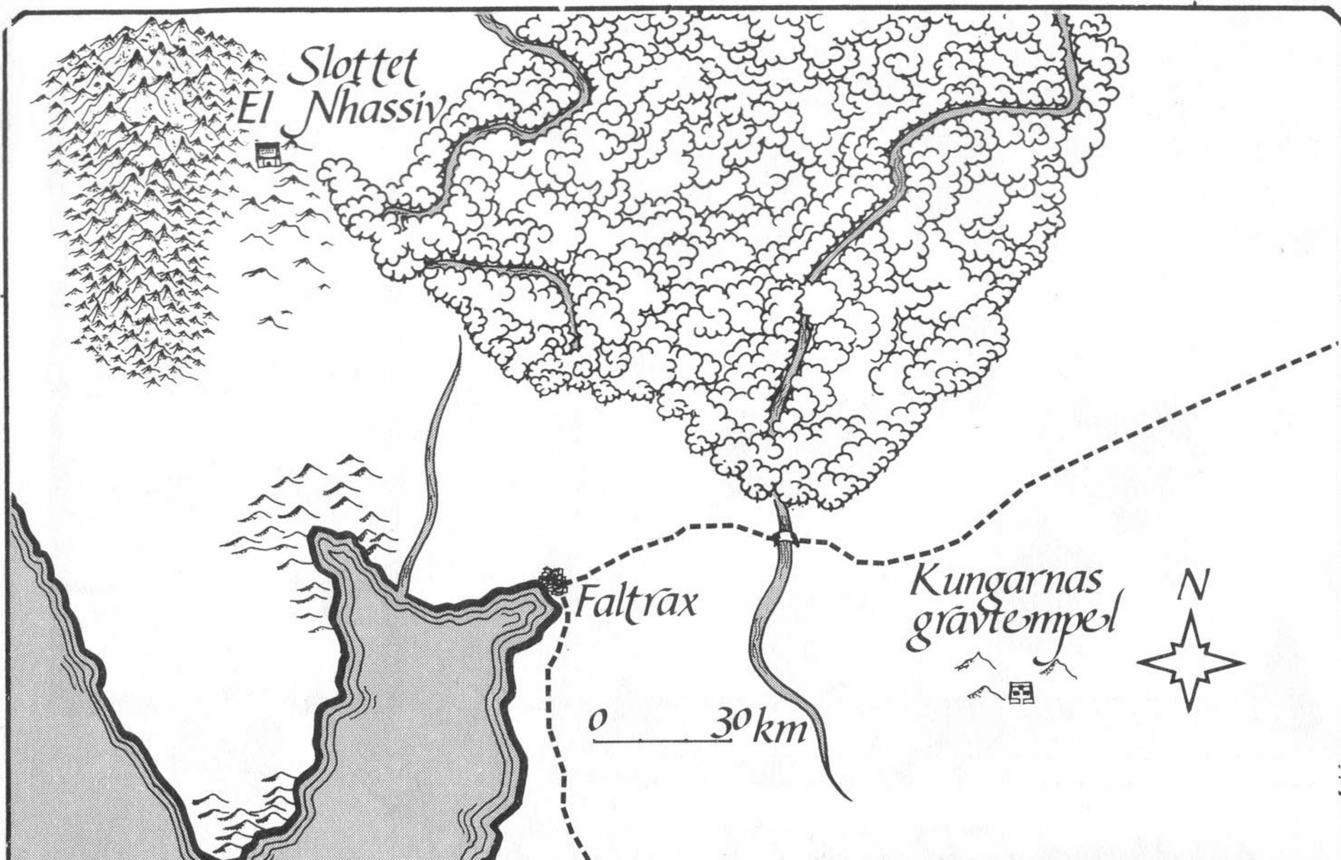
Vapen	FV	Skada
Dolk	14	1T4+1
Kortsvärd	12	1T6+1
Huggare	19	1T8
Medelstor Sköld	14	–

Kroppsdel	Skydd	Abs	KP
Huvud	Läderhuva	2	5
Höger Arm	Läder	2	4
Vänster Arm	Läder	2	4
Höger Ben	Läder	2	5
Vänster Ben	Läder	2	5
Mage	Nitläder	3	5
Bröstkorg	Nitläder	3	6

Förflyttning: L10
Svärdshand: Höger
Färdigheter: Navigera 19, Simma 5, Klättra 14, Hoppa 14, Sjökunnighet 19, Första Hjälpen 14, Upptäcka Fara 14, Änterhake 14, Dra Vapen 14, Slagsmål 14.

Ett skepp har 3-6 sjöman, beroende på dess storlek. Dessa sjömän är antingen redan besättningsmän på skeppet, eller så har kaptenen kontrakterat var och en av dem just för denna seglats. De är främst lojala mot sin kapten. Blir kaptenen dödad eller på något annat sätt satt ur spel, tar de sina order från den rollperson som har högst KAR-värde.





N

Stege

6

7

Tak

12

4

2

Eldstad

Lönndörr

11

1

Eldstad

3

10

9

Tak

15b

15c

15a

14

15d

15e

13

17

5

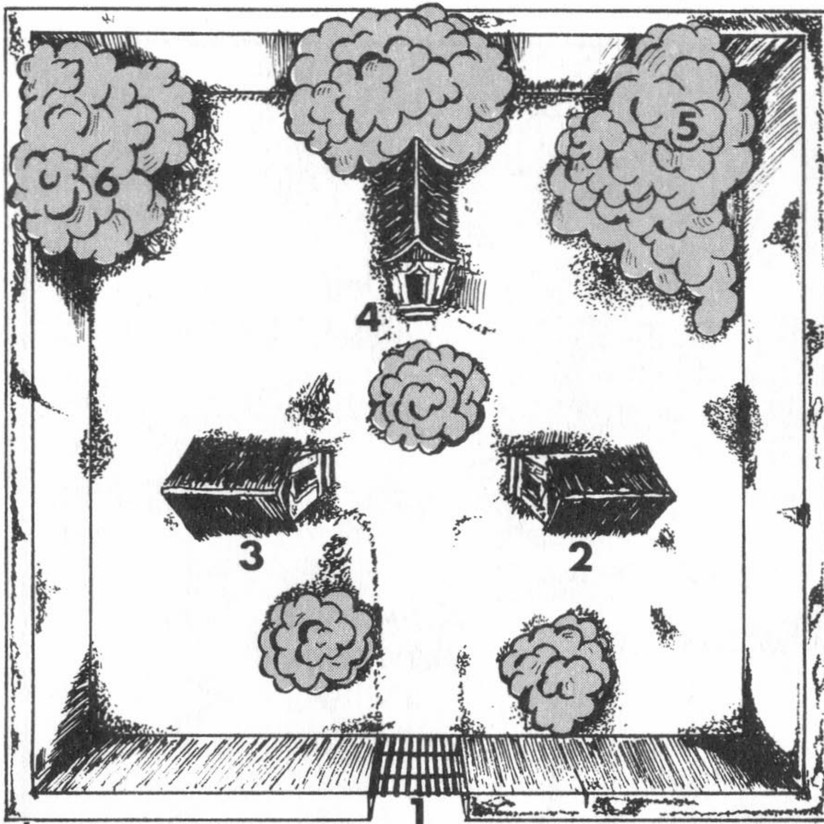
Stege

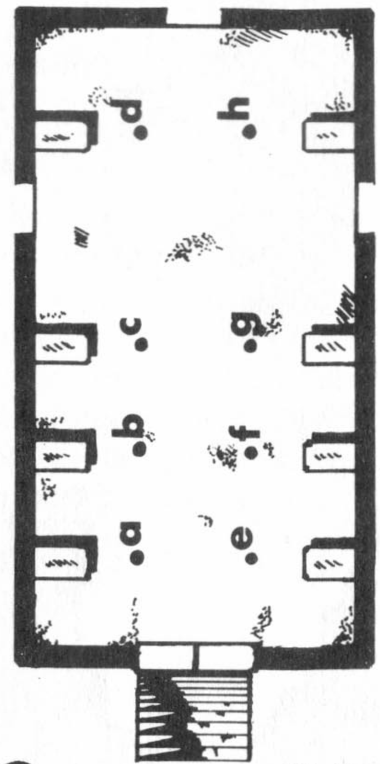
18

3Meter

16

SLOTTET PÅ FALKÖN





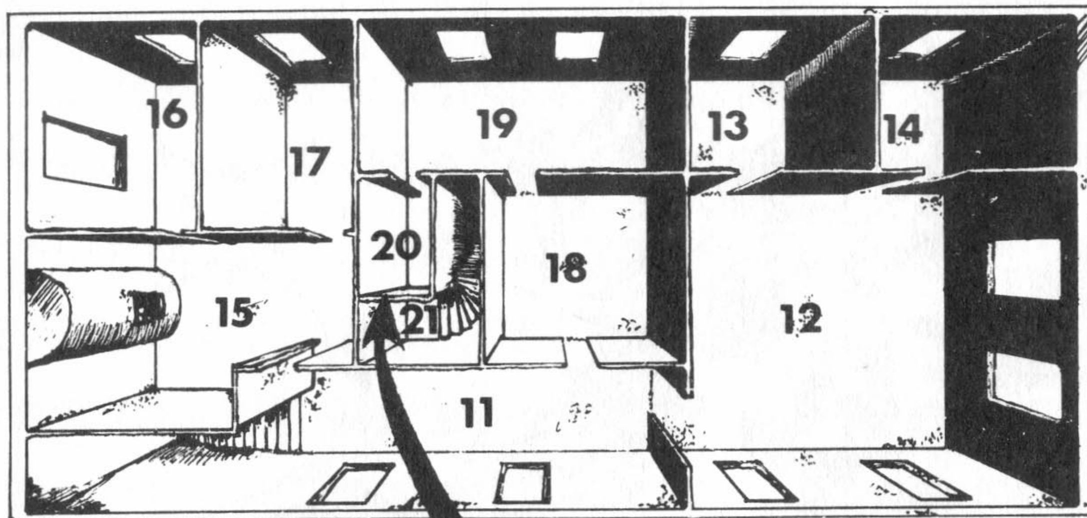
0 15Meter

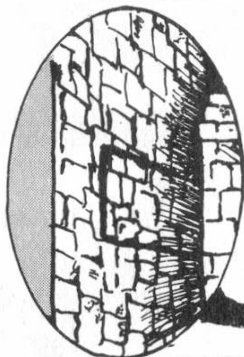
GRAVTEMPLEN

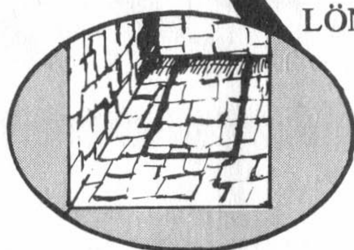


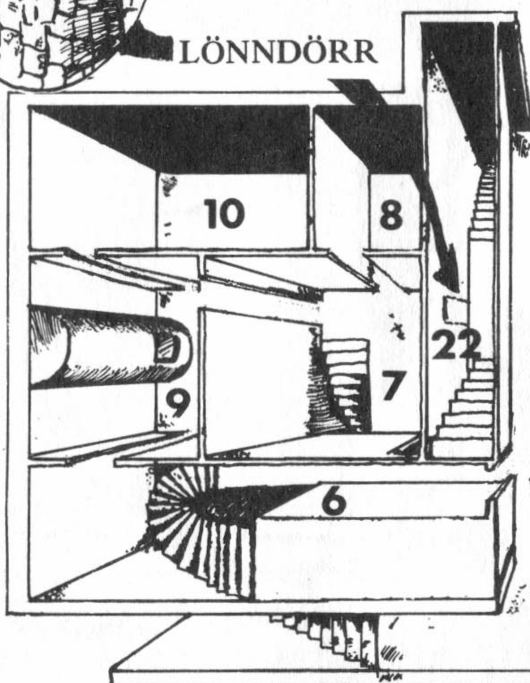
30
29
0 3Meter
28
24
25
27
26
23

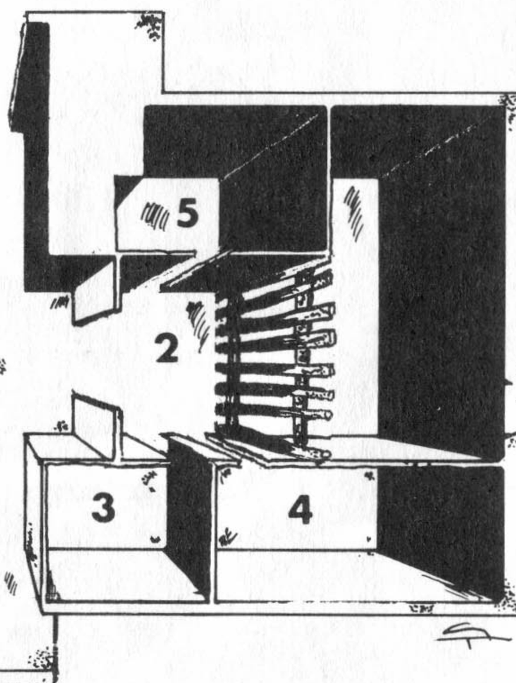
SLOTTET EL NHASSIV

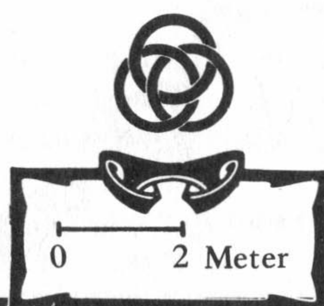

16
17
19
13
14
20
18
15
21
12
11



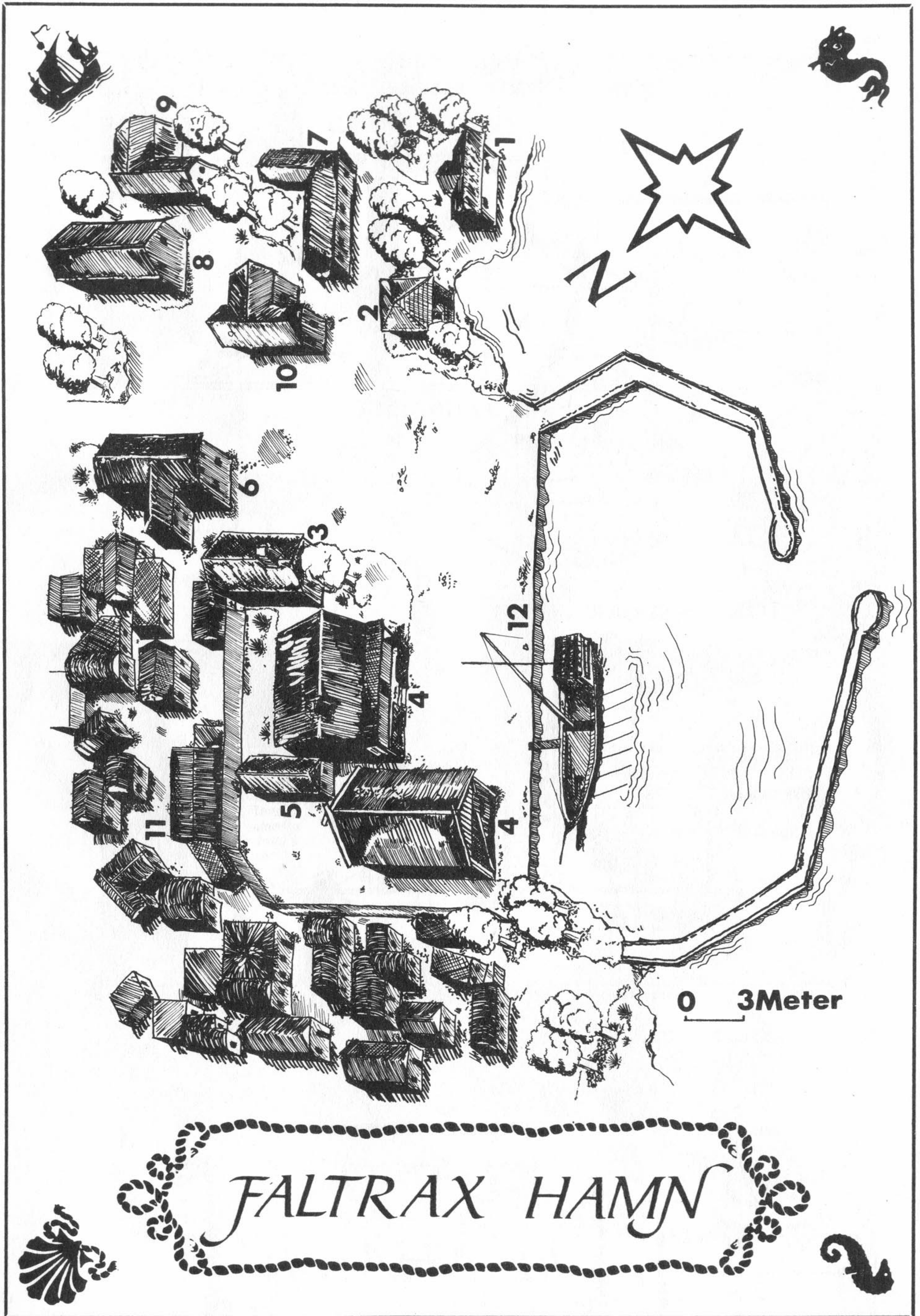

LÖNNDÖRR


LÖNNDÖRR
10
8
22
7
9
6


1
5
2
3
4


0 2 Meter


SLOTTET
EL NHASSIV



1
2
3
4
4
5
6
7
8
9
10
11
12
N
0 3Meter
FALTRAX HAMN

	Iffadak	Khassar	Inderha	Evon	Owring	Penyth
STY	14	11	11	16	16	11
FYS	16	10	10	12	7	15
STO	14	11	8	13	7	12
INT	9	10	12	12	9	9
PSY	13	14	11	11	14	13
SMI	10	12	13	10	13	12
KAR	9	13	11	10	5	4
SB	–	–	–	–	–	–
KP	15	11	9	13	7	14
Navigera	9	9	12	12	9	9
Sjökunnighet	13	14	17	14	13	13
Hoppa	14	17	18	6	18	17
Klättra	14	17	18	6	18	17
Simma	4	1	1	3	1	1
Dra Vapen	10	12	13	4	13	12
Slagsmål	10	17	13	4	18	12
Änterhake	14	12	18	4	13	12

Namn	Vapen	FV	Skada
Iffadak	Dolk	14	1T4+1
	Huggare	14	1T8
Khassar	Dolk	15	1T4+1
	Huggare	16	1T8
	Liten Sköld	16	–
Evon	Huggare	6	1T8
	Liten Sköld	5	–
Owring	Bredsvärd	10	1T8+1
	Liten Sköld	12	–
Penyth	Kortsvärd	11	1T6+1
	Liten Sköld	13	–

Förflyttning: L10
Skydd: 3 poäng nitläder.



FIENDEN

Här finns de skurkar som kan göra ett försök att råna eller överfalla rollpersonerna. Detta kan ske antingen till lands eller till sjöss. Till sin piratdåd använder de en mindre fiskebåt, som kan uppnå betydande hastighet även i ganska svag vind.

Piratkapten Migroun

Migroun är 33 år. Bland sina vänner är han betrodd och han anses vara en ganska smart man. Han planlägger sina överfall noggrant och lämnar ingenting åt slumpen. Märker han att motståndet är för svårt, tillgriper han ordspråket "bättre fly än illa fäkta". Migroun har ett hemligt förhållande med lagerföreståndarens fru, Londuine Camaar.

STY	16	INT	11	KAR	13
FYS	12	PSY	11	SB	1T4
STO	17	SMI	16	KP	11

Vapen	FV	Skada
Kortsvärd	22	1T6+1[1])
Dolk	19	1T4+1
Huggare	16	1T8
Medelstor Sköld	13	–

[1]) Vapnet har FÖRTROLLA VAPEN E2 med PERMANENS.

Kroppsdel	Skydd	Abs	KP
Huvud	Nitläderhuva	3	5
Höger Arm	Kort Brynja	6	4
Vänster Arm	Kort Brynja	6	4
Höger Ben	Läder	2	5
Vänster Ben	Läder	2	5
Mage	Kort Brynja	6	5
Bröstkorg	Kort Brynja	6	6

Förflyttning: L10
Svärdshand: Höger
Färdigheter: Navigera 15, Sjökunnighet 15, Hoppa 6, Klättra 16, Simma 4, Värdesätta Smycken och Juveler 11, Dra Vapen 16, Slagsmål 16, Taktik 11 och Änterhake 16.

Skurkarna

Om överfallet sker på land deltar endast två eller tre av skurkarna. Sker det till havs med piratbåten deltar alla. De som skadats eller avlidit under ett överfall på land är då antingen borta eller skadade då överfallet sker till havs.

	Alron	Mernaz	Svatz	Bridd	Garth
STY	14	7	8	15	16
FYS	7	14	12	12	5
STO	15	13	13	10	9
INT	12	11	12	10	12
PSY	11	13	9	8	13
SMI	12	13	13	13	16
KAR	10	10	12	6	13
SB	–	–	–	–	–
KP	11	14	13	11	7
Navigera	10	8	10	8	7
Sjökunnighet	10	11	10	10	9
Hoppa	12	13	13	13	16
Klättra	10	11	13	10	13
Simma	2	3	3	1	1
Värdesätta (B)	0	0	12	10	0
Änterhake	12	17	13	13	13



Namn	Vapen	FV	Skada
Alron	Dolk	12	1T4+1
	Huggare	15	1T8
Mernaz	Huggare	13	1T8
	Kortsvärd	17	1T6+1
	Liten Sköld	11	–
Svatz	Dolk	13	1T4+1
	Kortsvärd	13	1T6+1
Bridd	Huggare	11	1T8
	Liten Sköld	13	–
Garth	Dolk	16	1T4+1
	Huggare	13	1T8
	Kortsvärd	16	1T6+1
	Liten Sköld	13	–

Skydd: 2 poäng läder.
Förflyttning: L10

Londuine Camaar

Londuine Camaar driver värdshuset "Vågtoppen" och är gift med lagerföreståndaren Borune Camaar. Hon har ett intensivt kärleksförhållande med piraten Migroun. Hon har långt, ljust, lockigt hår och stora blå ögon.

STY	14	SMI	15	KAR	18
STO	7	INT	14	SB	–
FYS	9	PSY	13	KP	8

Vapen	FV	Skada
2 Nävar	15	1T3
1 Spark	15	1T6
Dolk	19	1T4+1

Skydd: 2 poäng läder.
Förflyttning: L10
Färdigheter: Första Hjälpen 14, Värdesätta 14, Slagsmål 15, Bluff 18, Övertala 18, Finna Dolda Ting 14, Lyssna 14, Provsmaka 14, Upptäcka Fara 13, Gömma Sig 14, Hoppa 14, Smyga 14, Stadskännedom 14, Undre Världen 14.

RESAN TILL FALKÖN

Resan tar sju dygn med båt. Under resan är det en viss chans för att det händer något, ett slumpmässigt möte. SL ska slå 1T6 varje dygn. En 1:a indikerar att ett slumpmässigt möte ska äga rum. SL kan välja från nedanstående. Varje slumpmässigt möte får endast inträffa en gång.

- En mycket kraftig dimma lägger sig över sjön. Dimman är så tjock att man från aktern inte kan se fören på båten om man inte har en lykta i fören. Kaptenen måste slå om han lyckas med färdigheten Navigation. Hans CL minskas med 3.
- Båten blir plötsligt anfallen av hungriga forgyor. Forgyorna försöker anfalla och döda så många personer som möjligt. SL ska slå och se vilka personer som blir anfallna. Endast personer som befinner sig utomhus på däck kan bli attackerade. Forgyor beskrivs i avsnittet om nya varelser.

Forgyor	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
STY	7	7	8	11	4	7	7	8	11	4
STO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
FYS	14	11	5	9	18	14	11	5	9	18
SMI	9	15	15	9	10	9	15	15	9	10
INT	9	8	10	6	8	9	8	10	6	8
PSY	6	11	10	4	7	6	11	10	4	7
SB	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
KP	8	6	3	5	10	8	6	3	5	10

Skydd: 3 poängs fjäll.
Förflyttning: F 24/S 20
Färdigheter: Jaga 12.

Vapen	FV	Skada
1 Bett	13	1T6

- Om inte rollpersonerna har blivit attackerade av piraterna blir de det nu. Ett litet fiskefartyg närmar sig deras skepp med god fart. Rollpersonerna kan se att fiskefartyget försöker komma upp jämsides med deras skepp.

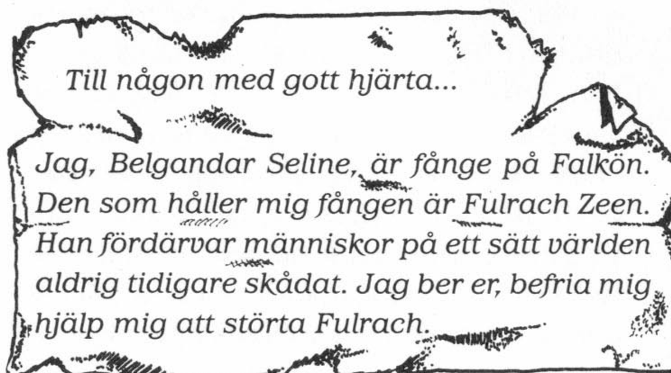
Kaptenen och piratkaptenen slår var sitt Sjökunnighetskast. Är Kaptenens differensnummer större än piratkaptenens lyckas han avvärja bordningsförsöket och rollpersonerna hinner göra sig stridsberedda på däck. Misslyckas han däremot, lyckas piraterna med att komma upp jämsides med dem. Piraterna kastar då över en massa änterhakar och svingar sig friskt över till rollpersonernas skepp. De försöker få rollperso-

nerna och sjömännen att ge upp. Piraterna ger inte upp förrän de förlorat hälften av sina mannar. Då försöker de återvända till sitt fartyg för att segla därifrån.

Lyckas rollpersonerna fånga eller på annat sätt förhindra piraterna att återvända till sitt skepp, kan de gå ombord på det. Alla som är med och söker igenom skeppet får slå ett Finna Dolda Ting-kast, de som lyckas finner kanske något av intresse. Rollpersonerna kan även söka igenom de tillfångatagna eller döda piraterna. Följande skatter finner rollpersonerna om de söker:

Längst ner i piratkaptenens hytt finner de en kista. Kistan är av trä med vackra bronsbeslag och den är låst. I kistan finner rollpersonerna 1456 sm. Bakom en tavla som föreställer tre stora skepp ute på havet finns ett lönnfack. Där finns två opaler värda 1200 sm/styck och en liten läderpung med 90 gm. På sig hade piraterna tillsammans 124 sm.

- En mycket kraftig storm nalkas. Kaptenen säger att han är tvungen att reva seglen för att inte skeppet ska förlisa. Detta medför att rollpersonerna blir 12 timmar fördröjda på resan. Rollpersonerna ska slå 1T20. De som slår högre än sin FYS blir sjösjuka och kommer att vara inaktiva i 3T4 timmar.
- Kaptenen är av den typen som inte kan hålla sig ifrån flaskan. Just nu är han mycket onykter. Kaptenen får slå ett Navigation-kast. Hans CL modifieras med −10 p g a att han inte är vid sina sinnens fulla bruk.
- Alla rollpersoner som befinner sig på däck får slå ett Finna Dolda Ting-kast, de som lyckas ser en liten glasflaska flyta i vattnet. Hämtar de upp den ser de att det ligger en ihoprullad bit pergament i flaskan. På pergamentet står följande text:


Till någon med gott hjärta...

Jag, Belgandar Seline, är fånge på Falkön. Den som håller mig fången är Fulrach Zeen. Han fördärvar människor på ett sätt världen aldrig tidigare skådat. Jag ber er, befria mig, hjälp mig att störta Fulrach.

ÖN

När rollpersonerna nu bestämt sig för att landstiga på ön, måste de göra upp med kaptenen om när de tänker återvända till skeppet. Kaptenen vill mämligen så fort som möjligt bort ifrån ön. Rollpersonerna måste bestämma en tidpunkt då de tänker komma tillbaka. Kommer de inte vid den tidpunkten, seglar kaptenen hem igen och rollpersonerna får försöka ta sig hem bäst de kan.

Under tiden som rollpersonerna befinner sig på ön kommer kaptenens skepp att vara 3-5 sjömil därifrån. Rollpersonerna får låna en liten roddbåt för att ta sig iland. Kaptenen säger att han vägrar att närma sig ön under den ljusa tiden på dygnet. Detta innebär att rollpersonerna både måste ro till och från ön på natten.

På avstånd ser rollpersonerna en ganska stor ö. Ön är på vissa ställen bevuxen med skog, men på andra syns kala klippor. När rollpersonerna närmar sig ön får alla slå 1T20. Om slaget är lägre än någon av de följande färdigheternas FV, märker rollpersonen något. De färdigheter som räknas är: Lyssna, Upptäcka Fara och Finna Dolda Ting. SL ska slå 1T6 för de rollpersoner som lyckades och se nedan.

1 Det verkar finnas en borg av något slag mitt på ön. Ett högt torn syns ovanför träden och det ryker lite från den platsen.

2 Två mindre och en lite större båt ligger uppdragna på stranden. De verkar vara hela och funktionsdugliga.

3 Ett svagt, plågat och ångestfyllt skrik hörs inifrån ön.

4 På botten ser rollpersonen resterna av en livbåt. Man kan tydligt se att det står "Jungfru Maheer" på livbåtens reling.

5 Något stort och grönt simmar förbi rollpersonernas båt. Det såg ut som en enorm orm eller ödla.

6 På botten syns skelettdelar av ett flertal individer, troligen människor.

När rollpersonerna befinner sig på ön är det en viss chans att de råkar ut för ett slumpmässigt möte. Varje halvtimme rollpersonerna befinner sig på ön ska SL slå 1T4, blir resultatet en etta kan SL välja nedan.

- Rollpersonerna ser att en flock getter ligger och dåsar vid några större klippblock. Getterna är ofarliga, så länge som rollpersonerna inte retar eller hotar dem.

Dessa getter används av magikerna och deras följeslagare för mjölk, ost och kött. Man gör även kläder av deras hudar. Getterna strövar fritt omkring och betar. Totalt finns det 1T4 baggar, 3T6 tackor och 5T4 lamm.

- Rollpersonerna kommer in i ett område fullt av resta stenar. Framför varje sten finns det en jordhög. Vissa av jordhögarna är mycket nygrävda.

Detta är magikernas gravplats. Det är här alla som inte klarar tortyren och testerna begravs. Fulrach Zeen har använt sin magi för att göra odöda varelser av vissa av de döda. Rollpersonerna anfalls här av tre tämligen färska zombier.

Ras	1 Orch	2 Människa	3 Orch
STY	36	39	53
STO	5	12	9
FYS	0	0	0
SMI	4	7	6
INT	1	2	2
PSY	1	1	1
KAR	1	1	1
SB	1T6	1T10	2T6
KP	21	26	31

Nr	Vapen	FV	Skada
1	2 Nävar	8	1T3
	1 Spark	8	1T6
	Kroksabel	8	1T8+2
2	2 Nävar	8	1T3
	1 Spark	8	1T6
	Huggare	8	1T8
3	2 Nävar	8	1T3
	1 Spark	8	1T6
	Tvåhandssvärd	8	2T10+2

Skydd: 0
Förflyttning: L8
Färdigheter: Smyga 19

- Rollpersonerna märker att vädret håller på att bli sämre. Det börjar regna och vinden har ökat.

Detta är första tecknet på att en storm håller på att nalkas. SL ska själv avgöra hur lång tid det tar innan det blåser upp ordentligt. Ett bra riktvärde är ett par, tre timmar. Om rollpersonerna är kvar på ön då det blåser upp till storm, måste de vänta tills stormen är över innan de försöker ta sig ut till det väntande skeppet. Detta medför att rollpersonerna måste stanna på ön under dagen. Om den överenskomna tiden går ut, åker det väntande skeppet iväg och rollpersonerna måste stjäla en av de större roddbåtar med segel som finns på ön.



BESKRIVNING AV SLOTTET

Eftersom det är två magiker i slottet och de räknas som mycket viktiga SLP, går det inte bara att ha dem placerade i ett rum. Dessa magiker kan befinna sig på lite olika ställen i slottet. Följande uppställning talar om för SL var de håller till. Slå 1T8 för Fulrach och 1T8 för Chameeth. Slå om för den ene, om det blir samma resultat för båda magikerna, slå om.

1 Han befinner sig i matrummet, rum 4. Där sitter han i sin ensamhet och förtär en delikat supé.

2 Han befinner sig på tornvåning I, rum 7. Där står han och läser den stora boken med namnen på alla som hamnat i fängelsehålorna.

3 Han är i laboratoriet, rum 9 och försöker brygga en ny, fasansfull dekokt.

4 Magikern befinner sig i det stora biblioteket, rum 10 och håller på att läsa en intressant bok om Voodooritualer.

5 Magikern är i sitt privata rum och ligger och sover. Fulrachs rum är nr 11 och Chameeths nr 12.

6 Magikern befinner sig på Tornvåning II, rum 17, och har just skickat en matranson till Belgandar Seline.

7–8 Magikern befinner sig utanför slottet och är ute på promenad. Han anländer till slottet ca 30 minuter efter rollpersonernas ankomst. Om det står i någon av rumsförklaringarna att magikerna dyker upp, kommer endast den som är inne. Den magiker som är utomhus blir endast larmad om någon av vakterna i tornen blåser i sitt varningshorn.

SL bör anteckna var i slottet magikerna befinner sig så att allt går så smidigt som möjligt.

1 Hall

ÖVERBLICK: Ni ser en stor hall med en trappa som leder upp till övervåningen. Alla fönster är svärtade och väggarna är svartmålade. Det finns en dörr på den norra, en på den västra och en på den södra väggen.

SL: Denna en gång magnifika hall är numera tömd på möbler och annat vackert. Hallen bevakas av en vakt.

VARELSER: Vakt nummer 1. Vakten ropar på hjälp om han blir attackerad. I sådana fall kommer magikerna till undsättning inom 6T4 SR. Slå ett tärningsslag för varje magiker. De sovande vakterna i rum 3 bryr sig inte och tror endast att det är vakten som roar sig med lite vapenexcercis. Magikerna ställer sig då på balkongen och kastar sina trollformler därifrån. Försöker rollpersonerna prata sig in måste någon av dem lyckas med färdigheten Muta eller Övertala. Vakten ber i sådana fall att rollpersonerna lägger ifrån sig sina vapen.

DOLDA TING: Under trappan uppåt finns en lönntrappa nedåt.

SKATTER: Vakten har 11 km och 3 sm på sig.

2 Kök

ÖVERBLICK: Ni ser ett kök vars utrustning skulle få mor där hemma att falla i gråt. I det sydöstra hörnet finns en öppen spis och på den södra väggen finns en dörr. Under köksbänken som står utefter den västra väggen ligger en halmmadrass och en filt. Ni hör det välkända ljudet av snarkningar.

SL: I detta kök tillagas magikernas mat.

VARELSER: En kock som sover under köksbänken. Börjar rollpersonerna skramla med kastruller eller liknande vaknar kocken och försöker jaga iväg inkräktarna med sin köttyxa. Kocken är mycket duktig och han blir väldigt arg om någon börjar leva om i hans kök. Han har arbetat som slottskock i snart fem år och han vet precis vad Fulrach och hans vänner sysslar med. Dessvärre är han mycket lojal mot sin arbetsgivare.

Kocken

STY	16	INT	12	KAR	5
STO	9	SMI	8	SB	–
FYS	11	PSY	11	KP	10

Vapen	FV	Skada
2 Nävar	9	1T3
1 Spark	9	1T6
Handyxa	14	1T6+2

Skydd: 0
Förflyttning: L10

Färdigheter: Smyga 11, Hantverk: Laga God Mat 4, Dra Vapen 8, Hoppa 8, Smyga 8, Klättra 8 och Zoologi 7.

DOLDA TING: Blir det strid i köket, vaknar både vakterna ifrån rum 3 och magikerna. Detta kan bli ödesdigert för rollpersonerna.

SKATTER: Kocken har en halskedja av silver värd 18 sm.

3 Gamla bibliotek

ÖVERBLICK: Ni ser ett mörkt och dystert bibliotek. Hyllorna är täckta av damm och spindelnät, vilket gör det svårt att läsa böckernas titlar. På golvet finns det sex halmbäddar. Det ligger folk i tre av dem.

SL: Böckerna i detta bibliotek har lämnats orörda och magikerna går ibland hit för att hämta eller lämna någon intressant bok. Rummet används nu som logement för magikernas vakter. Vakterna sover fyra timmar, vaktar fyra timmar osv.

VARELSER: Vakterna nummer 2, 3 och 4 ligger här och sover. Har rollpersonerna fört väsen, t ex bråkat med vakt nummer 1, är de vakna.

DOLDA TING: Inga

SKATTER: Vakterna har 3T6 km och 1T6 sm var.

4 Matrum

ÖVERBLICK: Ni ser ett stort rum med ett stort bord och åtta stolar. På bordet står fyra vackra silverljusstakar med svarta ljus i.

SL: I denna matsal äter magikerna sina måltider tillsammans. Vakterna är hänvisade till rum 3.

VARELSER: Någon av magikerna kan vara här enligt tabellen.

DOLDA TING: De svarta ljusen är magiska och om rollpersonerna tänder dem måste alla inom 3 meter ifrån ett brinnande ljus slå på motståndstabellen mot ett gift med STY 6. De som misslyckas börjar drömma fruktansvärda mardrömmar om nätterna. Drömmarna handlar om Dödsängeln. Är någon av de drabbade rollpersonerna Trollkarl kan han/hon inte längre memorera trollformler. Det enda sättet att få bort mardrömmarna är att någon kastar formeln Skingra på den utsatta rollpersonen. Formeln måste då övervinna ljusets effektgrad som är 4. Detta kan ske långt efter det att rollpersonerna drabbades av ljusets mörka effekter.

5 & 6 Vakttorn

ÖVERBLICK: Ni ser ett ganska högt torn. Uppe i tornet står en humanoid varelse och spejar ut över nejden.

SL: Lyckas vakten med Finna Dolda Ting och övervinner med sitt differensnummer rollpersonernas sämsta differensnummer på färdigheterna Gömma Sig eller Smyga, upptäcker han rollpersonerna och ropar högt och ljudligt: "Halt! Vem där!?" Blir han misstänksam blåser han i sitt varningshorn och då tar det 3T8 SR innan resten av vaktstyrkan dyker upp. Om magikerna är i rum 11 och 12, vaknar även de och om inte "Faran över" blåsts inom tre minuter går även de ut och undersöker.

VARELSER: I torn 5 står vakt nummer 5 och i torn nummer 6 står vakt nummer 6.

DOLDA TING: Inga

SKATTER: Vakterna har 3T6 km och 1T6 sm var.

7 Tornvåning I

ÖVERBLICK: Ni ser ett runt rum utan fönster, där det finns trappor uppåt och nedåt. Taket är även här fyra eller fem meter upp. Mitt i rummet står ett skrivbord och en stol. Det ligger en tjock dammig bok på skrivbordet.

SL: Trappan ner leder till rum 16 och trappan upp leder till rum 17. Boken är ett register över de människor som sitter eller har suttit i fängelset. De flesta sidorna är gamla och skrivna med stil och finess, men på slutet är det en annan, kladdig handstil som tagit vid. Har någon av rollpersonerna färdigheten Läsa/Skriva Svartiska med människobokstäver kan han få fram följande:

Abbot Komoon	Död
Karish Nerek	
Dodrek Kfar	Död
Aldeen Halfhar	Död
Epoor de Rennor	Död
Belgandar Seline	

VARELSER: Någon av magikerna kan vara här enligt tabellen.
DOLDA TING: Inga

8 Torn

ÖVERBLICK: Ni ser resterna av ett raserat torn. Det är lätt att ta sig förbi stenresterna och ni märker att det var länge sedan som tornet rasade.
SL: Tornet och muren förstördes när Fulrach testade en ny magisk formel, med vilken man river hus. Problemet var att Fulrach använde för hög effektgrad vilket medförde att stora delar av hans slott kollapsade.
VARELSER: Inga
DOLDA TING: Inga

9 Laboratorium

ÖVERBLICK: Ni ser ett rum vars väggar är fulla med små hyllor och mitt på golvet står ett stort bord. På bordet finns flera olika flaskor och provrör och skåpen och hyllorna är fulla med flaskor och burkar.
SL: Detta är magikernas lilla laboratorium, och det är här de framställer magiska drycker och annat trevligt. Totalt finns det 23 olika flaskor med vätska i.
VARELSER: Någon av magikerna kan vara här enligt tabellen.
DOLDA TING: Provsmakar någon av rollpersonerna flaskornas innehåll ska de använda färdigheten Provsmaka. SL måste bestämma vätskans vanlighet. Slå 1T6, 1 visar att vätskan är vanlig, 2-3 visar att den är ovanlig och 4-6 visar att den är sällsynt. SL får nu slå 1T20, en 1:a visar att drycken är magisk och har någon av de effekter som finns i tabellen nedan, övriga resultat visat att vätskan är giftig. För att bestämma giftets styrka ska SL slå 1T20.

1T4	Drycken innehåller
1	HELA E3. Flaskan innehåller 1T4 doser.
2	ANTIMAGI E2. Flaskan innehåller 1T4 doser.
3	HÖRSEL E4. Flaskan innehåller 1T4 doser.
4	FLYGA E4. Flaskan innehåller 1T4 doser.

SKATTER: Har rollpersonerna tur innehåller någon av flaskorna en magisk dryck enligt ovanstående tabell.

10 Magikernas bibliotek

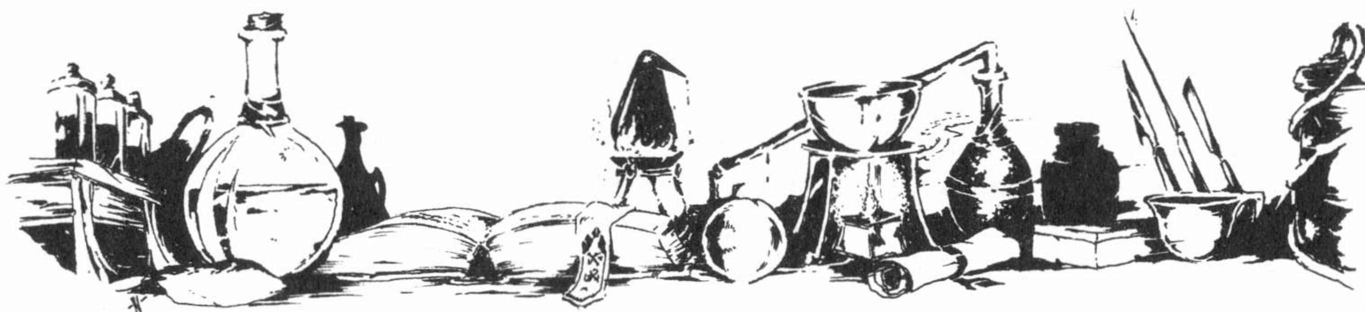
ÖVERBLICK: Ni ser ett rum vars väggar är täckta av bokhyllor fulla med gamla slitna böcker. Hyllorna är märkta enligt följande: Svartkonst, Kropp & Själ, Elementarmagi, Nekromanti, Mentalism, Skönlitteratur och Nyförvärv.
SL: Detta är magikernas bibliotek, här finns många kända och okända verk. Letar rollpersonerna bland böckerna måste de lyckas med Finna Dolda Ting. Rollpersonerna får endast ett försök per man i rummet. När de letar måste de tala om på vilken ämneshylla de söker. Följande ämneshyllor finns:

Svartkonst: *Det magiska pentagrammet* och *Häxkonst*

Kropp & Själ: *Livsgnistan* och *Läkekunskap & Droger*

Elementarmagi: Ingenting av värde.

Nekromanti: *Voodooritualen*



Mentalism: Ingenting av värde

Skönlitteratur: *Tio små Svartalfer* och *Tolls fördömda män*

Nyförvärv: *Formelbok tillhörande Belgandar Seline*

Lyckas rollpersonerna hitta någon av böckerna, ska SL läsa bokbeskrivningarna för de böcker rollpersonerna hittade.

Bokbeskrivningar

Alla böcker, utom formelsamlingen, tar 2T4 månader att studera och under den tiden kan studenten inte vara ute på äventyr eller dylikt. För att kunna läsa böckerna måste rollpersonen ha minst FV 3 i att läsa det språk som boken är skriven på. Språket står inom parentes efter bokens titel i förklaringen. I en större stad har böckerna ett värde på 1T6×1000 sm per styck.

Det magiska pentagrammet: (Svartiska med människobokstäver) Boken handlar om hur man använder pentagram, d v s den femuddiga stjärnan för att frammana olika demoner. Boken talar inte om hur man gör exakt, utan är endast en översikt. Boken ger läsaren +2 på FV i Kunskap om Magi.

Häxkonst: (Svartiska med människobokstäver) Boken är en allmän bok som behandlar olika teorier om hur man blir en häxa. Boken ger prov på vissa olika typer av trollformler en häxa bör kunna, men ingen av formlerna är kompletta och går därför inte att använda. Boken ger läsaren +1 på FV i Kunskap om Magi.

Livsgnistan: (Älvspråk) Boken ger läsaren en uppfattning om hur varelsernas själ kan lämna kroppen och inträda i andra föremål eller kroppar. Boken behandlar även teorier om att återuppväcka döda. Boken ger läsaren +1 på FV i Kunskap om Magi.

Läkekunskap & Droger: (Älvspråk) Boken är mycket välskriven och ger läsaren en mycket bra bild om hur man förbinder sår, botar sjukdomar och tillverkar helande droger. Boken ger läsaren +3 på FV i Läkekunskap, +2 på FV i Första Hjälpen och +3 på FV i Drogkunskap.

Voodoorritualen: (Svartiska med människobokstäver) Boken är en ren instruktionsbok i hur man förbereder och genomför en voodooritual. Den tar upp särskilt viktiga bitar så som hur man sticker nålen på bästa sätt. Är läsaren en magiker som har utbildning i Nekromantiskolan får han/hon +3 i Skicklighetsvärde på formeln Voodooritual. Observera att magikern måste ha tillräckligt högt FV i Nekromantiskolan för att kunna kasta formeln VOODOORITUAL.

Tio små svartalfer: (Människospråk) En sorglig berättelse om hur de tio små svartalferna råkar ut för en massa tragiska händelser så att det endast är en kvar på slutet. Han i sin tur blir uppäten av en drake.

Tolls fördömda män: (Människospråk) Boken handlar om en trevlig och snäll armékapten som i slutet av boken blir tokig och skickar sina stackars soldater rakt in bland fiendens bågskyttar.

Formelbok tillhörande Belgandar Seline: Boken är en formelbok och i den finns följande formler nedtecknade:

Antimagi, Skingra, Varseblivning, Beskyddare, Finna Vatten, Rena, Spårlös, Minska, Öka, Väderförutsägelse, Vindkontroll, Förändra, Hela, Eld, Frost, Försegla, Ljus, Mörker, Stenvägg, Gasmoln, Äcklande, Blixt, Energistråle, Knäcka, Förtrolla Vapen, Förbanna Vapen, Öppna, Frammana Vattenelementar, Eldväg, Återfinna, Magnesiumflamma, Orientering, Språng, Motståndskraft, Balans, Hjärnblank, Hörsel, Snabbhet, Långsamhet, Lungfilter, Lyft, Skydd, Tankeöverföring, Vattensyn, Vattenandning, Flyga, Mörkersyn och Osynlighet.

VARELSER: Någon av magikerna kan vara här enligt tabellen.

DOLDA TING: Inga

SKATTER: Har rollpersonerna tur kan de finna några av ovanstående böcker.

11 & 12 Sovrum

ÖVERBLICK: Ni kommer in i ett vackert möblerat sovrum. På golvet står en stor vacker säng och vid väggen står ett stort skåp.

SL: I skåpet finns flera olika uppsättningar av typiska magikerkläder, d.v.s mjuka läderstövlar, slängkappor m.m. Sängen är bäddad med

äkta duntäcken och lakanen är av silkestyg.
VARELSER: Någon av magikerna kan vara här enligt tabellen.
DOLDA TING: Inga

13 Tortyrkammare

ÖVERBLICK: Ni ser en mörk kammare med en dörr på den västra och en på den södra väggen. I det sydvästra hörnet står en sträckbänk och ni ser flera olika tortyrinstrument ligga utspridda på golvet. På sträckbänken sitter en vanskapt man med kolossala muskler och petar naglarna med en bödelsyxa.
SL: I denna "trevliga" kammare utför tortyrmästaren Alghaan Gharhd sina fruktade konster. Han kan på några få sekunder få vem som helst att bekänna vad som helst.
VARELSER: Alghaan Gharhd. Han tittar först oförstående på rollpersonerna då de kommer ner för trappan och frågar vem av dem som är fången. Han anfaller inte rollpersonerna om de inte uppträder fientligt eller hotar honom.

Alghaan Gharhd

Alghaan är stor, över två meter, stark som en björn, men lite väl korkad. Han har arbetat som tortyrmästare i drygt sex år. Han är sjukligt förälskad i sina kära tortyrredskap och älskar sitt arbete över allt annat.

STY	18	INT	6	KAR	3
FYS	16	PSY	7	SB	1T4
STO	18	SMI	9	KP	17

Vapen	FV	Skada
2 Knytnävar	9	1T3
1 Spark	9	1T6
Dubbelyxa	16[1])	2T10+2[1])

[1]) *Modifiera för vapnets magiska egenskaper.*

Kroppsdel	Skydd	Abs	KP
Huvud	Läderhuva	2	6
Höger Arm	Läder	2	5
Vänster Arm	Läder	2	5
Höger Ben	Läder	2	6
Vänster Ben	Läder	2	6
Mage	Läder	2	6
Bröstkorg	Läder	2	7

Svärdshand: Vänster
Förflyttning: L10
Färdigheter: Hantverk: Tortyr 5, Första Hjälpen 6, Dra Vapen 9, Förhöra 8, Tala Alviska 1, Tala Dvärgspråk 1, Tala Svartiska 2, Hasardspel 14, Hoppa 9, Smyga 9, Klättra 9 och Gömma Sig 5.
DOLDA TING: Inga
SKATTER: Alghaans Bödelsyxa är magisk och har tio FÖRTROLLA VAPEN E3. Den saknar NEXUS och PERMANENS.

14 Magikernas skattkammare

ÖVERBLICK: Ni ser en dörr på vilken det står "Tillträde Förbjudet!" Dörren verkar vara låst.
SL: SL ska slå upptäcka fara för samtliga rollpersoner. Lyckas någon märker han/hon att det är något som inte stämmer. Öppnar rollpersonerna dörren, ska SL läsa upp följande text:

"Det första ni ser när ni kommer in i rummet är en fruktansvärd symbol som lyser på motsatta väggen. Ni blir alla mycket, mycket rädda."

Det som lyser är symbolen Fruktan, se vidare vid Dolda ting. I rummet finns magikernas skattkista. I kistan finns även stavdelen som rollpersonerna söker. Kistan är låst med ett mycket bra lås, **SG** 50.
VARELSER: Inga
DOLDA TING: I rummet finns en Kraftsymbol som aktiveras enligt följande villkor: Dörren öppnas av någon annan än de två magikerna. Kraftsymbolen aktiverar i sin tur symbolen Fruktan med en effektgrad på 1.
SKATTER: I kistan finns 3 rubiner, värda 800 sm per styck, ett juvelbesatt halsband värt 2000 sm och ett skrin av svart ädelträ. I lådan ligger en stavdel.

15 a-e Fängelsehålor

SL: Dessa fängelsehålor är små fuktiga krypin, fulla av råttor och rester av de som en gång levt men nu återförenats med sin skapare. De fängelsehålor som är numrerade innehåller något speciellt, resten är tomma bortsett från skelett och råttor. De numrerade fängelsehålorna har en tilläggsbeskrivning nedan, den ska adderas till den övergripande beskrivning som finns ovan.

15 a Fängelsehåla

ÖVERBLICK: I denna fängelsehåla sitter en utmärglad man i sönderslitna klädtrasor. Han ser förskräckt ut och ni kan se tydliga märken efter tortyr.

VARELSER: Karish Nerek. Denne man är en av de få överlevande från ett skepp som förliste här för ett drygt år sedan. Skeppet han arbetade på hette "Jungfru Maheer". Han är mycket skadad och utmärglad och om någon kommer i närheten av honom ryggar han tillbaka. Det krävs att någon av rollpersonerna lyckas att med 1T20 slå under sin KAR för att han ska våga lita på dem. Lyckas de med att vinna hans förtroende berättar han följande: "Denna koloni styrs av en ondsint man vid namn Fulrach Zeen. Han använder sin fruktansvärda magi för att kontrollera människor och få dem att göra som han vill. De som är motsträviga och lyckas klara sig undan magins makt slängs liksom jag i dessa hemska fängelsehålor".

Karishs sänkta KAR beror på alla blåmärken och ärr han fått i ansiktet. Siffran inom parentes anger vad han hade för ursprunglig KAR. Detsamma gäller för hans nuvarande KP.

Karish Nerek

Karish Nerek är en vanlig sjöman som hade oturen att råka ut för Fulrachs behandling. Skeppet han arbetade på hamnade plötsligt i en fruktansvärd storm och förliste. Han och flera andra lyckades undkomma och tog sig iland på ön. Där möttes de av beväpnade vakter och fördes till fängelsehålorna. Efter ett par dagar kom Fulrach själv och började kasta besvärjelser. Karish var den ende som lyckades motstå magin och därför blev han utsatt för tortyr.

STY	13	INT	12	KAR	7 (13)
STO	14	PSY	16	SB	–
FYS	8	SMI	10	KP	3 (11)

Vapen	FV	Skada
2 Nävar	8	1T3
1 Spark	8	1T6
Kortsvärd	10	1T6+1[1]

[1]) *Han har inget kortsvärd.*

Skydd: 0

Förflyttning: L10

Färdigheter: Navigera 12, Simma 14, Klättra 10, Sjökunnighet 16, Tala Alviska 3, Värdesätta 12.

DOLDA TING: Inga

15 b Fängelsehåla

ÖVERBLICK: I denna fängelsehåla ser ni kroppen av en kvinna. Hon kan ha varit död i högst ett par, kanske tre, dagar. Kroppen är full av knytnävsstora blåmärken och stanken är outhärdlig.

SL: Denna kvinna har inte fallit offer för den grymme Alhmans tortyrredskap, utan avled för ett par, tre dagar sedan av en mycket dödlig sjukdom kallad blåpest. Har någon av rollpersonerna färdigheten Läkekonst och lyckas med den, ser han att kvinnan har dött av sjukdomen.

VARELSER: Inga

DOLDA TING: Om någon eller några av rollpersonerna börjar genomsöka kvinnan efter skatter måste de slå ett räddningsslag mot ett gift med STY 11. Detta är inte ett gift, utan en mycket smittsam och dödlig sjukdom. De som misslyckas insjuknar efter 2T6 dygn och blir i sin tur smittobärare.

Den sjuke börjar må illa och efter ett dygn uppträder knytnävsstora blåmärken över hela kroppen. Rollpersonen ska då slå 1T20, slår rollpersonen under sin FYS, klarade han/hon det kritiska skedet och blåmärkena försvinner sakta. Tillfrisknandet tar 6T3 dygn och efter detta är rollpersonen helt frisk. De som inte klarar det kritiska skedet avlider inom 5T4 timmar.

15 c Fängelsehåla

ÖVERBLICK: Ni ser att fången i detta rum har begått självmord. Från en utstickande sten i taket har han bundit ett rep gjort av sina klädtrasor.

SL: Denna man visste att han smittats av blåpest och tog sitt liv i ett sista desperat försök att slippa plågorna.

VARELSER: Inga

DOLDA TING: Inga

15 d Fängelsehåla

ÖVERBLICK: När ni tittar in ser ni att ni kom försent. På golvet ligger en man, helt sönderslagen, och blodet som runnit ur hans mun håller på att bilda en hård, stel kaka på hans trasiga kläder.

SL: Denna man avled för en stund sedan. Det var hans skrik rollpersonerna hade möjlighet att höra då de närmade sig ön. Lyckas någon av rollpersonerna med sitt Finna Dolda Ting-slag, ser de något som glimmar i en spricka i väggen, en liten guldmedaljong.

VARELSER: Inga

DOLDA TING: Inga

SKATTER: Medaljongen är värd 100 sm.

15 e Fängelsehåla

ÖVERBLICK: Ni ser en man som stirrar tomt framåt. Han ligger på rygg på sin brits och verkar inte lägga märke till att ni kommer.

SL: Mannen är död och avled endast för några timmar sedan. Han blev mycket hårt ansatt av Alhman och hans kropp klarade inte påfrestningarna.

VARELSER: Inga

DOLDA TING: Inga

16 Tornkällare

ÖVERBLICK: Ni står i ett upplyst runt rum. Rummet är mycket högt i tak, åtminstone fyra eller fem meter. Efter den västra väggen går en trappa uppåt. På golvet står det flera stora tunnor märkta "Sill", "Potatis" eller "Mjöl".

SL: Det är här kocken förvarar sina råvaror. Bland tunnorna finns även vin, salt och saltat kött. Trappan upp leder till rum 7.

VARELSER: Någon av magikerna kan vara här enligt tabellen.

DOLDA TING: Inga

17 Tornvåning II

ÖVERBLICK: Ni kommer upp till ett tomt runt rum. Ni ser ett stort pentagram på golvet och en liten låda på ena väggen.

SL: Lådan innehåller 24 stycken små rökelsekar. Dessa används för att teleportera sig till och från översta våningen, rum 18. Trappan leder till rum 7.

VARELSER: Någon av magikerna kan vara här enligt tabellen.

DOLDA TING: Då man ställer sig mitt i pentagrammet med ett tänt rökelsekar, blir man teleporterad till rum 18. Man befinner sig då mitt i pentagrammet, men med ett utbrunnet rökelsekar. Vid själva teleportationen uppstår en kraftig rök ifrån rökelsen och när den skingras är man förflyttad.

18 Tornvåning III

ÖVERBLICK: Rummet är runt och väggarna är av kal svart sten. Det hela ser ut att vara nybyggt. Mitt i rummet ligger en halmhög och på den en gammal man som tittar skräckslaget på er.

SL: Mannen i halmhögen är Belgandar Seline, en gammal magiker som blivit tillfångatagen av Fulrach Zeen. Rollpersonerna kan känna till honom om de funnit flaskposten på resan hit. Han presenterar sig då han förstår att rollpersonerna inte är vakter och erbjuder sin hjälp om de befriar honom.

VARELSER: Belgandar Seline

Belgandar Seline

Belgandar är en mycket sympatisk gammal man. Han hade oturen att vara resenär på ett av de skepp som Fulrach kapade. Hade det inte varit så att han var sjösjuk, hade han aldrig hamnat här. Nu blev han torterad och plågad och till sist fängslad i detta magiskyddade torn.

STY	8	INT	17	KAR	15
STO	9	PSY	26	SB	–
FYS	7	SMI	13	KP	8

Vapen	FV	Skada
2 Nävar	10	1T3
1 Spark	10	1T6
Trästav	13	2T4[1])

[1]) *Han har ingen stav.*

Kroppsdel	Skydd	Abs	KP
Huvud	Inget	0	4
Höger Arm	Tjockt tyg	1	3
Vänster Arm	Tjockt tyg	1	3
Höger Ben	Tjockt tyg	1	4
Vänster Ben	Tjockt tyg	1	4
Mage	Tjockt tyg	1	4
Bröstkorg	Tjockt tyg	1	5

Förflyttning: L10
Svärdshand: Höger
Färdigheter: Botanik 17, Första Hjälpen 17, Finna Dolda Ting 17, Lyssna 13, Upptäcka Fara 17, Provsmaka 17, Läsa/Skriva Allmänspråk 5, Läsa/Skriva Älvspråk 4, Läsa/Skriva Svartiska 4, Läsa/Skriva Uråldriga Språk 4, Animism 12, Elementarmagi 16, Mentalism 9.
Memorerade formler: Inga

DOLDA TING: Man behöver även rökelse för att ta sig tillbaka till rum 17. Detta medför att om ingen av rollpersonerna tog med sig extra rökelsekar blir även de fångar i tornet. Mat, eller vad det ska kallas, kommer tre gånger om dagen via pentagrammet. Då den endast är avsedd för en person, kommer rollpersonerna att börja svälta.

Då rollpersonernas medhavda mat är slut börjar deras FYS att sjunka ett steg per dag. Då den kommit ner till noll avlider rollpersonen av svält. Detta gäller då även Belgandar Seline, då även rollpersonerna är med och delar på den lilla matranson han får.

Rummet är konstruerat med hjälp av kraftfulla magiska formler ur den fruktade boken "Encyclopedia Demonica". Detta medför att all magi är verkningslös. Försöker någon att med våld ta sig ut, märker han/hon snart att väggen, golvet och taket är helt oförstörbart.

MAGIKERNA OCH VAKTERNA

Fulrach Zeen

Fulrach är mycket egoistisk, han är helt besatt av tanken på att en gång få bestiga tronen som konung. Alla dessa förberedelser som att kapa skepp och hjärntvätta människor är endast små delar i Fulrachs mäktiga plan.

Fulrach är 58 år, han har långt svart hår, stora buskiga ögonbryn och kolsvarta små, pliriga ögon. Han är lång och smal.

STY	10	SMI	11	KAR	10
STO	14	INT	15	SB	–
FYS	12	PSY	29	KP	13

Vapen	FV	Skada
2 Nävar	8	1T3
1 Spark	8	1T6
Trästav	11	2T4

Kroppsdel	Skydd	Abs	KP
Huvud	Inget	0	5
Höger Arm	Tjockt Tyg	1	4
Vänster Arm	"	1	4
Höger Ben	Läder	2	5
Vänster Ben	"	2	5
Mage	"	2	5
Bröstkorg	"	2	6

Förflyttning: L10
Svärdshand: Höger
Färdigheter: Astrologi 19, Drogkunskap 19, Giftkunskap 15, Första Hjälpen 15, Läsa/Skriva Svartiska 4, Läsa/Skriva Älvspråk 4, Läsa/Skriva Människospråk 5, Bluff 10, Tala Svartiska 4, Tala Människospråk 5, Tala Dvärgspråk 3, Övertala 10, Upptäcka Fara 16, Nekromanti 19, Mentalism 17.
Magiska Formler: Paralysering S 16, Kontrollera Lägre Odöd S 14, Tala med Död S 8, Animera Död S 12, Antimagi S 15, Skingra S 12, Flyga S 9, Mörkersyn S 10, Terror S 7, Livsuttömning S 4 och Osynlighet S 8.
Värdeföremål: På sig har Fulrach alltid sin käraste ägodel – Formelsamlingen. I den finns

följande formler:

Besudla, Paralysering, Kontrollera Lägre Odöd, Rädsla, Blindhet, Tala med Död, Animera Död, Panik, Kontrollera Andar, Smärta, Terror, Dödshand, Kontrollera Högre Odöd, Voodooritual, Livsuttömning, Orientering, Språng, Motståndskraft, Balans, Hjärnblank, Hörsel, Snabbhet, Långsamhet, Lungfilter, Lyft, Skydd, Tankeöverföring, Vattensyn, Vattenandning, Flyga, Mörkersyn, Ögonmått, Osynlighet, Syn, Sannsyn, Sannhörsel, Kontrollera Person, Teleportera, Magisk Syn, Minne, Orädd, Fjärrsyn, Återvändo, Antimagi, Skingra, Varseblivning, Beskyddare, Laddning, Sigill, Permanens, Nexus, Avläsa Magi, Skingringsritual, Transfer och Livsförlängning.

Chameeth Zeen

Chameeth är Fulrachs lillebror och blir ofta behandlad som en sådan av Fulrach. Det var Fulrach som fick in Chameeth på magikerbanan och nu är han en ganska duktig magiker.

Han har kort, stubbat, svart hår och även han har buskiga ögonbryn som nästan döljer de små svarta ögonen. När spelarna möter honom har han förbrukat 5 PSY på at kasta besvärjelser.

STY	10	SMI	12	KAR	16
STO	12	INT	18	SB	–
FYS	9	PSY	27	KP	11

Vapen	FV	Skada
2 Nävar	10	1T3
1 Spark	10	1T6
Trästav	12	2T4

Kroppsdel	Skydd	Abs	KP
Huvud	Läderhuva	2	4
Höger Arm	Läder	2	3
Vänster Arm	Läder	2	3
Höger Ben	Läder	2	4
Vänster Ben	Läder	2	4
Mage	Läder	2	4
Bröstkorg	Läder	2	5

Förflyttning: L10
Svärdshand: Höger

Färdigheter: Första Hjälpen 14, Bluff 13, Övertala 13, Finna Dolda Ting 18, Upptäcka Fara 15, Tala Svartiska 5, Tala Älvspråk 4, Tala Människospråk 5, Läsa/Skriva Människospråk 5, Läsa/Skriva Svartiska 4, Provsmaka 18, Överklasstil 18, Räkning 5, Hantverk: Gravyr 5, Värdesätta (B) 14 och Symbolism 19.

Magiska formler: Osäkerhet S 17, Stopp S 13, Fjärrskrift S 18, Kraft S 16, Blindhet S 9, Vänskap S 12, Glömska S 14, Antimagi S 8 och Laddning S 6.

Värdeföremål: Chameeth har en formelsamling på sig, den innehåller följande formler:

Osäkerhet, Stopp, Lockelse, Fjärrskrift, Kraft, Blindhet, Epilepsi, Glömska, Vänskap, Elementarskydd, Fruktan, Fred, Antimagi, Skingra, Varseblivning, Beskyddare, Laddning, Permanens, Sigill, Avläsa Magi, Nexus, Skingringsritual, Livsförlängning och Transfer.

Vakter

	1	2	3	4	5	6
STY	13	15	18	13	14	18
STO	9	17	7	12	7	9
FYS	14	12	9	10	9	10
SMI	10	9	11	12	10	16
INT	13	15	11	12	11	11
PSY	8	10	6	11	15	8
KAR	6	10	16	9	16	9
SB	–	–	–	–	–	–
KP	12	15	8	11	8	10
Dra Vapen	10	9	11	12	10	16
Klättra	10	9	11	12	10	16
Hoppa	10	13	15	9	14	12
Gömma Sig	13	15	11	12	11	11
Smyga	14	13	8	9	8	12

Nr	Vapen	FV	Skada
1	2 Nävar	10	1T3
	1 Spark	10	1T6
	Bredsvärd	14	1T8+1
	Normal Sköld	10	–
2	2 Nävar	9	1T3
	1 Spark	9	1T6
	Bredsvärd	13	1T8+1
	Normal Sköld	9	–
3	2 Nävar	11	1T3
	1 Spark	11	1T6

	Tvåhandssvärd	15	2T10
4	2 Nävar	12	1T3
	1 Spark	12	1T6
	Bredyxa	16	1T8+2
5	2 Nävar	10	1T3
	1 Spark	10	1T6
	Huggare	14	1T8
	Liten Sköld	10	–
6	2 Nävar	16	1T3
	1 Spark	16	1T6
	Kortsvärd	19	1T6+1
	Normal Sköld	16	–

Skydd: 3 poäng nitläder
Förflyttning: L10

ÅTERRESAN TILL FASTLANDET

Återresan till fastlandet blir för rollpersonerna en mycket lugn och vilsam period. De har tid att vila upp sig, hela sina sår och tänka över sina misstag.



Kungarnas gravtempel

Kungarnas gravtempel är den plats där man länge har begravt landets kungar. Platsen är omgärdad av en fyra meter hög stenmur, vars överkant är besatt med decimeterlånga sylvassa metallpiggar. Den enda ingången är via en stor järngrind. Gravtemplet ligger fyra dagsritter öster om Faltrax, i ett ganska kuperat landskap.

Resan till Kungarnas Gravtempel går först genom vanlig landsbygd med vackra gårdar och gästvänliga människor, men leder sedan vidare mot mer obebodd terräng. Under resan är det en viss chans att rollpersonerna träffar på något eller några. Var tolfte timme som rollpersonerna befinner sig på resande fot ska SL slå 1T4. En etta indikerar att ett slumpmässigt möte inträffar. SL kan då välja från följande:

- Rollpersonerna träffar en gammal bonde vars ekonomi inte är den bästa. Han undrar om inte rollpersonerna vill köpa en riktigt bra och fin häst. Det är en lätt ridhäst och den kostar bara 460 sm. Hästen är otroligt snabb och vältränad.

Häst

STY	30	SMI	17	SB	1T10
STO	27	INT	5	KP	22
FYS	16	PSY	14		

Skydd: 1 poäng skinn.
Förflyttning: L34

Naturliga vapen	FV	Skada
1 Bett	15	1T4
2 Spark	19	1T6

- Nästa gång rollpersonerna slår läger blir de uppvaktade av en grupp hungriga hyenor. Uppför sig rollpersonerna hotfullt, eller skadar någon av hyenorna, går de till anfall. Annars lämnar de rollpersonerna i fred.

Hyenor	1	2	3	4	5
STY	9	6	8	5	5
STO	4	5	3	3	5
FYS	11	5	10	8	12
SMI	26	20	27	21	21
INT	5	5	5	5	5
PSY	8	11	9	8	9
SB	–	–	–	–	–
KP	8	5	7	6	9

Skydd: 0
Förflyttning: L15
Färdigheter: Spåra 13

Naturliga vapen	FV	Skada
1 Bett	11	1T10

- En plötslig åskknall skrämmer rollpersonernas hästar och alla måste slå under hästens INT med 1T20. De som misslyckas med det ramlar av hästen och får 1T6 i skada.

- En gammal man iförd en munkkåpa kommer gående längs vägen. När han ser rollpersonerna sträcker han fram handen och säger: "Skänk en slant till en fattig tiggarmunk." Om rollpersonerna ger honom pengar, tackar han dem och välsignar dem. Denna välsignelse ger dem en justering på nästa viktiga tärningsslag med ±4 (alternativt ±20%). Justeringen ska alltid vara till det bättre för rollpersonerna och de ska inte veta vad det var som gjorde att det blev bättre.

- En av rollpersonernas hästar trampar snett och skadar sitt högra framben. Detta kan inte inträffa med den häst som rollpersonerna kan ha köpt av den fattige bonden. Den skadade hästen får sin förflyttningsförmåga halverad, och om skadan inte ses över, blir hästen till slut helt obrukbar. SL bestämmer vilken häst det gäller.

TEMPELPLATSEN

Väl framme ser rollpersonerna en hög slät stenmur bevuxen med allehanda gröna växter. Innanför muren skymtar rollpersonerna av tre stora byggnader. Det finns även några trädbevuxna områden innanför muren. Man ser även tydligt de vassa järnpiggarna på murens ovansida.

1 Grinden

ÖVERBLICK: Framför er ser ni en stor grind av järn. Mellan spjälorna kan ni se tre stora byggnader och flera skogsdungar. Marken är täckt med halvmeterhögt, ovårdat gräs.

SL: Grinden är inte på något sätt låst, men den kan på grund av ålderdom och rost vara trög att öppna.

VARELSER: Inga

DOLDA TING: Inga

2 Det äldsta gravtemplet

ÖVERBLICK: Ni ser en majestätisk byggnad, utsmyckad med guld och andra ädla metaller. En stor trappa leder upp till en gigantisk dubbeldörr av brons. På dörrarna finns en inskription:

"Här vilar de män som styrt landet i tid och otid, prisa dem. Stör ej dem som sover, det bringar er olycka."

SL: Varningen på dörren är befogad. Vissa av kungarna dog en ond, bråd död och deras själar hemsöker området som vålnader och spöken. Nedan följer en beskrivning av de statyer som finns i gravtemplet. Kistorna är av brons och locken har en vikt på 60 BEP.

A. Denna staty föreställer en man klädd i ringbrynja. Han bär ett bredsvärd i sin högra hand. På statyns sockel står det "Kung Asslar II". I kistan finns endast stoftet av den döde.

B. Statyn föreställer en man iförd en broderad kappa. I sin hand har han en vackert snidad trästav. På sockeln står det "Hovmagiker Stallar du Boir". I kistan finns det förutom stoftet av den döde även en välgjord silverdolk.

C. Statyn föreställer en ung man i helrustning. Han bär ett fruktansvärt tvåhandssvärd. På sockeln står det "Kung Fizzbraun IV". Öppnar någon kistan, blir rollpersonerna anfallna av ett spöke. Det vrålar av all sin kraft "RÖR EJ MIN GRAV!!!" när det gör sin skräckattack. Spöket försvinner så fort rollpersonerna slutar besvära graven.

Spöke

STO	11	**Vapen:** Skräckattack
SMI	22	**Skydd:** 0
INT	13	**Förflyttning:** F10
PSY	26	**Färdigheter:** Inga

D. Statyn föreställer en man i helrustning. På sockeln står det "Kung Williez XII". I kistan finns endast stoftet av den döde.

E. Statyn föreställer en vacker kvinna i klänning. På sockeln står det "Prinsessan Azzile Deloreen". I kistan finns endast stoftet av den döda.

F. Kistans statyer föreställer en man och en kvinna som står och håller om varandra. På sockeln står det "Kung Lother och Drottning Femerin". I kistan finns endast stoftet av de döda.

G. Denna staty föreställer en man i ringbrynja. I sin vänstra hand håller han en stor dubbeleggad yxa. På sockeln står det "Kung Filinor VII". I kistan finns endast stoftet av den döde.

H. Statyn föreställer en lång man med ett brett flin. Han bär läderrustning. På sockeln står det "Kronprins Uvernitus". Kistan innehåller endast stoftet av den döde.

VARELSER: Se ovan.

DOLDA TING: Se ovan.

SKATTER: I kista C finns det en silverdolk med formeln FÖRTROLLA VAPEN E4. Dolken har PERMANENS, men inte NEXUS.

3 Det halvgamla gravtemplet

ÖVERBLICK: Ni ser en majestätisk byggnad, utsmyckad med guld och andra ädla metaller. En stor trappa leder upp till en gigantisk dubbeldörr av brons. På dörrarna finns en inskription:

"Här vilar många mäktiga personer. Stör dem icke, hedra dem!"

SL: Nedan följer en beskrivning av de statyer som finns i gravtemplet. Kistorna är av brons och locken har en vikt på 60 BEP.

A. Denna staty föreställer en gammal man med långt skägg. Han stödjer sig på en stor stav. På sockeln står det "Hovmagiker Asprian Denthor". I kistan finns endast den dödes stoft.

B. Denna staty föreställer en man i helrustning. Han bär både svärd och sköld. På sockeln står det "Kung Solias III". I kistan finns, förutom stoftet av den döde, även ett svärd.

C. Statyn föreställer en man i läderrustning. Han har ett långt spjut i sin högra hand. På sockeln står det "Prins Vallmir". Kistan innehåller endast stoftet av den döde.

D. Statyn föreställer en ung vacker kvinna iförd klänning. På sockeln står det "Prinsessan Valeorin". Kistan innehåller, förutom stoftet av den döda, också ett vackert halsband.

E. Denna staty föreställer tre små pojkar som står i ring. På sockeln står det "De tre småprinsarna Izno, Bermeth och Manderra. I kistan finns endast stoftet av de tre döda småprinsarna.

F. Statyn föreställer en stor man endast iförd höftskynke. I sina händer har han ett stort tvåhandssvärd. På sockeln står det "Kung Contreric, Befriaren". Öppnar någon kistan sprids en fruktansvärd odör. Alla måste slå ett räddningsslag mot ett gift med styrka 11. De som misslyckas våldsamt illamående i 4T6 timmar. Under denna tid är de oförmögna att använda några färdigheter.

G. Statyn föreställer en man i helrustning, beväpnad med lans. På sockeln står det "Kung Marc IX". I kistan finns endast stoftet av den döde.

H. Statyn föreställer en gammal kvinna iförd klänning. Hon håller i en stav. På sockeln står det "Madame Qvizzle de Grountez". Kistan innehåller endast stoftet av den döda.

VARELSER: Inga

DOLDA TING: Se ovan

SKATTER: Kista B innehåller ett bredsvärd. Svärdet har formeln FÖRTROLLA VAPEN E8 kastat på sig. Svärdet har PERMANENS, men inte NEXUS, vilket gör att användaren förlorar 8 PSY vid varje försök att använda det. Detta kan vara katastrofalt för rollpersoner med ett PSY-värde lägre än 8. Kista D innehåller ett vackert halsband värt 1465 sm.

4 Det nya gravtemplet

ÖVERBLICK: Ni ser en stor vacker byggnad, helt i sten. En trappa leder upp till en enorm dubbeldörr av brons. På dörren finns en inskription:

"Här vilar de som styrt riket. Lämna dem ifred!"

SL: Detta gravtempel är nyare än det förra, men ändå inte modernt. Nedan följer en beskrivning av de statyer som finns. Kistorna är gjorda av brons och locken har en vikt på 60 BEP.

A. Denna plats är vakant.

B. Denna plats är vakant.

C. Statyn föreställer en man i helrustning. Han bär svärd och sköld. På sockeln står det "Kung Pretzov Zeen". Kistan innehåller endast stoftet av den döde.

D. Statyn föreställer en gammal man iförd kort ringbrynja och mantel. Han har ett kortsvärd i sin vänstra hand. På sockeln står det "Kung Aranator IV". Kistan innehåller endast stoftet av den döde.

E. Denna plats är vakant.

F. Denna plats är vakant.

G. Denna staty föreställer en man i läderrustning. Han har en morgonstjärna i sin högra hand. På sockeln står det "Kung Bantedor Zeen". I kistan finns endast stoftet av den döde.

H. Statyn föreställer en man i helrustning. Visiret på hjälmen är nedfällt, så man kan inte se anletsdragen. I sin högra hand har han en dolk. På sockeln står det "Kung Aldorg Zeen". I kistan ligger en otroligt välbevarad man. Botten på kistan är täckt med matjord. En trästav är stucken rakt igenom mannens hjärta, men det syns inga spår av blod. Mannen har mycket markerade hörntänder och buskiga ögonbryn.

VARELSER: Inga

DOLDA TING: Mannen i punkt H är ingen vampyr utan endast en välbevarad mumie.

SKATTER: Trästaven som är stucken genom mannen i kista H, är den sökta stavdelen.

5 Skogsparti

ÖVERBLICK: Ni ser ett tättbevuxet skogsparti. Träden är höga och ovårdade. Marken är bevuxen med täta snåriga buskar.

SL: Går rollpersonerna in i buskaget blir de attackerade av tre giftormar. Lyckas någon av rollpersonerna med Upptäcka Fara, märker han/hon att det finns något i buskaget.

VARELSER: Giftormar

	1	2	3
STY	6	7	5
STO	3	2	1
FYS	7	7	5
SMI	15	20	19
INT	4	4	4
PSY	11	17	14
SB	–	–	–
KP	5	5	3
Giftstyrka	8	8	8

Skydd: 0
Förflyttning: L8
Färdigheter: Spåra 10

Naturliga vapen	FV	Skada
1 Bett	9	1T4 + gift

DOLDA TING: Inga
SKATTER: I ormboet finns det två topaser värda 895 sm styck.



6 Stort buskage

ÖVERBLICK: Ni står framför ett tätt buskage med ett flertal höga träd. Marken är även här bevuxen med högt ovårdat gräs.

SL: Lyckas någon av rollprsonerna med färdigheten lyssna, hör han att det prasslar i buskarna.

VARELSER: I buskaget har ett par koltrastar byggt bo.
DOLDA TING: Inga
SKATTER: Inga

ÅTERRESAN TILL FALTRAX

Resan till Faltrax går enligt planerna, det finns dock en chans att rollpersonerna råkar ut för ett slumpmässigt möte. Var tolfte timme ska SL slå 1T4, blir resultatet en etta, ska SL välj ett möte från dem som står uppskrivna i början av detta kapitel. När alla slumpmässiga möten har inträffat en gång, inträffar inget möte.

Slutet

När nu rollpersonerna lyckats samla ihop alla de tre stavdelarna, återstår endast att föra dem till Sir Valland de Klochards vålnad. När de tagit sig till gläntan där Sir Valland finns, får de vänta till kvällen innan vålnaden visar sig. Spela upp föjande avsnitt för spelarna.

När ni suttit i skogen och väntat, och det har hunnit bli kväll, får ni höra en välkänd stämma:

"Jaha, jag ser att mina tappra vänner har återvänt. Har ni lyckats med att finna de tre stavdelarna?... Det var bra det. Nu ska jag ge er exakta instruktioner om hur ni ska gå till väga.

En av er håller den mittersta delen vågrätt framför sig. Två andra för sakta de yttre delarna mot den mittersta, och när alla tre är återförenade kommer den magiska kraften som håller mig levande död att upphöra. Förstår ni vad jag menar?

Nu till betalningen. Ni ska få konungaskatten, eller rättare sagt, jag ska tala om för er var den finns gömd. Kom ihåg att kronan och spiran tillhör landet och om ni försöker sälja dem kommer ni troligen att bli mycket hårt straffade. Pengarna däremot är vanliga guldmynt och går därför lätt att använda.

Skatten finns nedgrävd under en stor ek som finns planterad 613 dubbelsteg öster om Faltrax stadsport. Gräv ett hål som är sju tvärhänder djupt, en tvärhand brett och tre tvärhänder långt. Där ska ni finna en kista. Gör er nu redo med stavdelarna."

När rollpersonerna sammanför de tre stavdelarna händer följande. Det hörs två fruktansvärda åskknallar och två blixtar skjuter ut från sir Vallands vålnad och träffar varsin fog på staven. Luften börjar vibrera och en plötslig virvelvind börjar blåsa med centrum runt sir Vallands vålnad. Vindstyrkan ökar kraftigt hela tiden och ljudet blir så småningom öronbedövande. Småträd, löv och annat skräp flyger runt med en svindlande hastighet. Plötsligt slår en enorm blixt ned från himlen och träffar spöket. Allt blir med en gång tyst, dödstyst och sir Valland är borta. I handen håller rollpersonerna en stav som känns isande kall.

Nu återstår bara att hämta skatten. Kistan finns mycket riktigt på den anvisade platsen och när rollpersonerna öppnar den ser de att kistan innehåller följande: En kungakrona av guld besatt med vackra ädelstenar, en spira av ädlaste guld, även den ädelstensbesatt och 6425 gm.

Försöker rollpersonerna sälja kronan och spiran på den svarta marknaden får de ett pris som rör sig runt 8000 gm för kronan och 4500 gm för spiran. Att sälja kronan eller spiran till en hederlig juvelerare är förenat med livsfara, då det finns chans att denne underrättar kungen om att det finns äventyrare som har funnit kronskatten. Går rollpersonerna däremot till kungen, får de 6000 gm för både kronan och spiran och de som ger ett gott intryck kan till och med bli adlade för att de har räddat en förlorad skatt.

Ny varelse

FORGYOR

Dessa dödliga rovfiskar finns ute på de djupa haven. De lever oftast ganska djupt och man lyckas sällan fånga några vid fiske. Forgyan är ingen stimfisk utan lever oftast ensam. Men vid vissa tider samlas forgyorna för att jaga. Då de jagar använder de sina kraftigt utveckalde bukfenor som vingar. De kan flyga ganska snabbt men deras manövreringsförmåga är inte den bästa. De har silverglänsande fjäll och klarblå vingar.

STY	2T6	7
STO	1	1
FYS	3T6	11
SMI	2T6+3	10
INT	2T6	7
PSY	2T6	7

Naturliga vapen	**GC**	**Skada**
1 Bett	7	1T6

Skydd: 3 poängs fjäll
Förflyttning: F24/S20
Färdigheter: Jaga 12.



Låt mig dö!

Spökets vädjan var som ett rop av smärta: "Jag var sir Valland de Klochard, familjen de Klochards tronpretendent i inbördeskriget för 400 år sedan. För att förbättra min ställning stal jag riksregalierna och gömde dem. Men mina fiender fann mig och dräpte mig. När de upptäckte vad jag hade gjort, blev deras ledare rasande och utslungade en helvetisk förbannelse över mig. Genom att bryta en magisk stav över min kropp dömde han min själ att för evigt hemsöka denna ensliga plats.

Om man sammanför de tre stavdelarna där jag dräptes så kommer förbannelsen att hävas. Platsen där jag dog ja... ja, det är här, där ni sitter och äter."

Spökets röst tystnade och endast lägereldens sprakande och nattvindens rasslande i trädkronorna hördes. Lite längre bort hade hästarna börjat trampa nervöst, överraskade av den plötsliga tystnaden. Jag vände mig mot min kamrat. Han nickade. Jag svarade spöket: "Vi ska hjälpa dig. Hur ska vi gå tillväga?"

Detta är ett äventyr för 4—6 rollpersoner som har ett par äventyr bakom sig. Det bör ingå minst en magiker i gruppen.

OBS! Detta är inget egentligt spel. Du måste ha tillgång till Expert Drakar & Demoner och Monsterboken för att kunna ha glädje av äventyret.



ART. NR. 02-302